

UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA

ESTUDIOS CON RECONOCIMIENTO DE VALIDEZ OFICIAL  
POR DECRETO PRESIDENCIAL DEL 3 DE ABRIL DE 1981



# MELODÍAS A SIMPLE VISTA

LA AGENCIA NARRATIVA DEL *MUSIC SCORE* EN EL SERIAL TELEVISIVO

TESIS

QUE PARA OBTENER EL GRADO DE

## DOCTOR EN COMUNICACIÓN

PRESENTA

# ALEJANDRO HERRERA ESPINOSA

CODIRECTORES: DRA. JULIA PALACIOS FRANCO  
DR. JOSÉ CARLOS LOZANO RENDÓN



---

# Índice

---

<b>Agradecimientos</b>	<b>3</b>
<b>Una nota sobre el citado de las series de televisión</b>	<b>5</b>
<b>Introducción</b>	<b>7</b>
<i>Problema de investigación</i>	10
<i>Objetivo de este estudio</i>	13
<i>Estructura de la tesis</i>	14
<b>La música al servicio de la imagen: el problema del estudio del <i>music score</i> en la televisión</b>	<b>19</b>
<i>La predisposición hacia lo visual</i>	19
<i>El medio intolerable: la televisión</i>	25
<i>El music score y el serial televisivo en la era del post-broadcasting</i>	30
<i>Resumen</i>	32
<b>La agencia del compositor en la narración televisiva</b>	<b>33</b>
<i>Ron Rodman y el modelo interconectado de significación en la televisión</i>	33
<i>Canales y agentes narrativos en el drama audiovisual</i>	45
<i>Resumen</i>	53
<b>La agencia de la música en la televisión</b>	<b>55</b>
<i>Estructura musical e instrumentación en el tema principal de <i>Da Vinci's Demons</i></i>	64
<i>Funciones de la música para la pantalla</i>	68
<i>Resumen</i>	72
<b>La estructura de un episodio de televisión</b>	<b>75</b>
<i>El formato y el medio</i>	75
<i>Elementos textuales y paratextuales de un episodio televisivo</i>	82

<i>“In Excelsis Deo”: el uso selectivo de la música en The West Wing</i>	86
<i>Resumen</i>	97
<b>El título y los créditos finales: funciones y controversias</b>	<b>99</b>
<i>El paratexto televisual como campo de batalla</i>	99
<i>Reveille: identificación y función mnemónica en las secuencias de título de un programa</i>	104
<i>“Todo lo que yo era se ha ido”: estructura y construcción del tema principal de Outlander</i>	108
<i>Los créditos finales como postfacio para la narrativa</i>	122
<i>Resumen</i>	127
<b>Música y metalepsis en los niveles narrativos en el drama audiovisual</b>	<b>129</b>
<i>La música de la pantalla y el enfoque narratológico</i>	130
<i>El desastre narratológico</i>	133
<i>Metalepsis musical y el fantastical gap</i>	136
<i>“Final Cut”: Metalepsis musical en Battlestar Galactica</i>	139
<i>La Teoría de Holones y la Holodiégesis televisual</i>	150
<i>Resumen</i>	156
<b>Dragones, tronos y tambores de guerra: la afición del <i>music score</i> en el serial <i>Game of Thrones</i></b>	<b>159</b>
<i>El arco narrativo y el arco del personaje</i>	160
<i>La estrategia musical de Game of Thrones</i>	162
<i>El arco musical de Jaime Lannister</i>	166
<i>Resumen</i>	182
<b>Conclusiones</b>	<b>185</b>
<b>Glosario</b>	<b>193</b>
<b>Películas y programas de televisión citados</b>	<b>201</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>209</b>

---

## Agradecimientos

---

Quiero extender mi más sincero agradecimiento a la Dra. Julia Palacios Franco y al Dr. José Carlos Lozano Rendón por su invaluable fe en mí y mi proyecto desde el inicio de este proceso, así como por su dedicación y sabia dirección. Su apertura a mis ideas y la atención que brindaron a cada detalle son inmensurables.

A las Dras. Maricela Portillo Sánchez, y Sandra Vera Zambrano, directoras en turno del Doctorado en Comunicación, les agradezco especialmente su infinita paciencia conmigo, así como su constante orientación y apoyo. Perdón si alguna vez fui causa más de un dolor de cabeza.

A mis profesores del Doctorado y colegas del Departamento de Comunicación, por ser tan generosos con su guía y consejo; me enorgullece que me consideren uno de sus pares. En especial, quiero agradecer a mis colegas y amigos del área audiovisual, Cristina Ángeles, Claudia Arruñada, Edwin Culp, Mario Márquez, Pablo Martínez, Fernando Moreno, Kiyoshi Osawa y Jaime Ponce, no solo por ayudarme a moldear ideas para este proyecto, sino por siempre enseñarme algo nuevo sobre nuestra disciplina. Gracias por todas las pláticas de café y por ser tan discretos mientras rodaban los ojos ante todos mis chistes malos.

Finalmente, a mis padres y familia, les agradezco que siempre me acompañen y motiven a ser una mejor persona.



---

## Una nota sobre el citado de las series de televisión

---

El Manual de Publicaciones de la American Psychological Association tiene unos lineamientos establecidos para citar programas de televisión (Guerra, 2010, pp. 209-210). Lamentablemente, está diseñado como una fuente de referencia y no como una mención del programa como parte del texto. No contempla, por ejemplo, que a lo largo de la corrida de una serie, la cantidad de escritores y productores crece y, citar todos sus nombres dentro del texto dificultaría la lectura.

Afortunadamente, las industrias del cine y la televisión han generado una práctica habitual para hacer referencia a películas y programas:

- La primera vez que un personaje es mencionado en un texto, se acostumbra incluir el nombre del actor que lo interpreta en paréntesis. En todas las menciones subsecuentes, se usa solo el nombre del personaje.
- Para películas, la costumbre es poner el título de la película en el idioma original, seguido por el nombre del director y el año de estreno entre paréntesis. En todas las menciones subsecuentes, se usa solo el título.

Las series son un poco más complicadas. Para simplificar la lectura, este trabajo usa los siguientes lineamientos:

- Para referencia a una serie, usa el título en el idioma original, seguido de los años durante los que estuvo al aire entre paréntesis, pero si es importante aclararlo, se incluye también el nombre de los creadores de la serie. En todas las menciones subsecuentes, se usa solo el título.

- Para los episodios específicos, la información más práctica para una identificación completa es el título del episodio y, entre paréntesis los números de temporada y episodio, seguidos por el año de transmisión. El formato es: S03E10, donde S significa “*season*” y E “*episode*”. APA sugiere poner la fecha exacta de la primera transmisión, pero en un texto donde se hace referencia a múltiples episodios, esto se vuelve impráctico.
- En los casos en los que se abordan los elementos del episodio, se incluye también los nombres de los escritores y directores del episodio.

Esta adaptación del formato APA tiene como objetivo simplificar la lectura y, para todos los casos, el listado de películas y programas citados, que se encuentra justo antes de la bibliografía, incluye las referencias completas siguiendo el formato APA, con la salvedad de que están organizadas en orden alfabético por título de la serie y no por el apellido del escritor o creador, dando así mayor coherencia al listado.

---

## Introducción

---

James Bond, agente 007 al Servicio Secreto de Su Majestad, está siendo interrogado por el ministro de defensa ruso en una base militar de San Petersburgo cuando el general Arkady Grigorovich Ourumov, comandante de la División Espacial rusa y traidor a la patria, irrumpe en la celda y asesina al ministro. Ourumov avienta a Bond su Walther PPK –vacía, por supuesto– para incriminarlo del homicidio y llama a los guardias, pero Bond, siendo Bond, golpea al general y escapa con Natalya Simonova, la bellísima chica Bond del momento. Durante la persecución por los Archivos de la Defensa, Simonova es atrapada por Ourumov y ahora es el 007 quien debe perseguir al ruso y salvar a la mujer. Usando uno de sus famosos *gadgets* –esta vez una cuerda de alta resistencia escondida en su cinturón– Bond se columpia del techo como Tarzán y rompe una ventana para salir del edificio. Mientras que Ourumov escapa en su auto con Simonova, Bond es acorralado en el patio de la base militar. Ve un enorme tanque y entonces...

Nada. Absolutamente nada.

Bueno, no precisamente. Bond toma el tanque y destruye un muro frente a nosotros para iniciar una persecución que demuele la urbe rusa, pero el vacío provocado por esta interrupción a la narración es similar a la sensación que se generaría si el momento en el que el tanque destruye el muro no estuviera acompañado por el arma más importante en el arsenal del 007: el icónico tema musical de James Bond.

Es prácticamente un hecho; si el 007 va a realizar una hazaña muy bondiana, su acompañamiento musical está presente. El público lo espera y, cuando lo escucha como parte

del flujo narrativo de una película, el nivel de dopamina en el cerebro estalla (Lehrer, 2011), llevándolo a un estado de euforia. Las imágenes y los efectos de sonido pueden impresionar a la audiencia, pero la música provee un anclaje emocional y rítmico para la narración. Ése es el poder del *music score*, la partitura musical que es meticulosamente compuesta como parte de una obra audiovisual y que, más que un complemento a la imagen, es uno de los principales recursos narrativos a la disposición de los realizadores.

Pero, ¿hace sentido esto? En el mundo real no estamos acompañados por piezas musicales que acentúan nuestras acciones y emociones. ¿Y qué tanto le complicaría el trabajo a un espía internacional que una melodía invariablemente anuncie su presencia en medio de una instalación enemiga, como en el ejemplo arriba mencionado, que está tomado de la película *GoldenEye* (Martin Campbell, 1995)? Por absurdos que estos cuestionamientos parezcan, académicos y cineastas se han preguntado la validez del acompañamiento musical en una dramatización audiovisual por años. En su libro *Music for the Movies*, Tony Thomas relata una de las anécdotas más famosas de la música del cine. En 1944, Alfred Hitchcock preparaba su largometraje *Lifeboat*, acerca de unos naufragos en altamar. Interesado en el proyecto, el compositor David Raksin pidió a un intermediario que consultara con el director sobre la posibilidad de trabajar con él. Unos días después, el intermediario le informó: “No habrá música en la película... El señor Hitchcock dice que toda la acción del film ocurre en medio del océano. ¿De dónde saldría la música?”. A lo que el compositor respondió: “Pregúntele al señor Hitchcock de dónde sale la cámara y yo le diré de dónde sale la música” (Thomas, 1997).

Por otro lado, en la introducción a su libro *Unheard Melodies: Narrative Film Music*, Claudia Gorbman invita al lector a imaginar qué habría sucedido si el cine no hubiera incluido la música como parte de su aparato narrativo, si toda la información se desprendiera del mundo cinematográfico siendo explorado sin el adorno o color que la música provee. Ciertamente los mundos cinemáticos siendo narrados parecerían ser más “realistas”, al menos en su representación sonora. Si bajo ese contexto se estrenara una película como *Mildred Pierce* (Michael Curtiz, 1945), con la musicalización exuberante e insistente de Max Steiner, Gorbman explica: “¡Qué artificio le parecería esto al espectador! ¡Qué mundo tan fantástico y pseudo-

operístico! Qué *exceso*: ¡cada estado de ánimo y acción representado de manera hiperexplícita!” (Gorbman, 1987, p. 1).

El punto, tanto de la anécdota de Raksin como del ejercicio de Gorbman, es que, aunque la música no esté contenida en el mundo siendo narrado a través de una película, sí forma parte del aparato cinematográfico a través del que se está narrando ese mundo. Kathryn Kalinak explica que “el cine ha desarrollado un arsenal de armas para controlar la connotación narrativa, incluyendo la actuación, los diálogos, las configuraciones expresivas de la puesta en escena y la cinematografía y los patrones específicos de montaje. La música, sin embargo, es uno de sus componentes más confiables” (2010, p. 4). Su uso en obras dramáticas precede al cine y la televisión –fue importado de las artes escénicas– y, aunque hay diversos ejemplos de películas y programas televisivos que prescinden de musicalización, su presencia se ha vuelto ubicua al grado de darle la vuelta al estilo cinematográfico postulado en el ejemplo de Gorbman: la ausencia del acompañamiento musical se vuelve conspicua y el vacío que deja, ante un espectador acostumbrado a su presencia, se puede volver ensordecedor.

Tan solo por la frecuencia de exposición a los medios por parte del espectador, la importancia de la música, como componente del aparato audiovisual, se vuelve incuestionable. Según datos de A.C. Nielsen del segundo cuarto de 2018, el norteamericano promedio consume cinco horas y veinticuatro minutos diarios de video a través de un televisor, algún dispositivo periférico al televisor, o a través de una aplicación digital dedicada al video, como Netflix, Hulu o HBO Now, en computadoras o dispositivos móviles. Esto excluye los videos consumidos en redes sociales o incrustados en sitios de internet cuyo propósito principal no es el consumo de video (*The Total Audience Report Q2 2018*, p. 4). Philip Tagg y Bob Clarida calculan que la mitad de este tiempo incluye el consumo de música en diferentes modalidades (2003, p. 7).

No obstante, pese a la importancia inherente de la música del cine, la televisión y demás plataformas audiovisuales –que por cuestión de conveniencia, en este estudio manejaremos como **“la música de la pantalla”** cuando se refiera de manera indistinta a cualquiera de los medios– Jeannie Gayle Pool y H. Stephen Wright reportan que antes de la década de 1980 había pocos libros dedicados al estudio de la disciplina y que muchos de ellos habían sido escritos más bien por aficionados que por académicos. La mayor parte de los estudios serios estaban

dispersos en artículos y ensayos en revistas, boletines y algunas publicaciones académicas, pero rara vez formaban parte de la colección de una biblioteca (2011, Introducción, párr. 1). Los autores citan el libro de Claudia Gorbman, *Unheard Melodies: Narrative Film Music*, en 1987, como el primer gran acercamiento teórico a la función narrativa de la música en el cine por su aplicación de recursos semiológicos y literarios para analizar la relación entre la imagen, la narrativa y la música (2011, cap. 1, párr. 12). Desde entonces, explican, el interés académico sobre el tema ha crecido de manera significativa; el análisis crítico sobre la música, sus autores y el papel que juegan dentro de la narrativa cinematográfica se ha visto sanamente nutrido.

## Problema de investigación

Durante su conferencia para la Asociación Internacional para el Estudio de la Música Popular (IASPM por sus siglas en inglés), llevada a cabo en julio de 1995 en Glasgow, Escocia, Philip Tagg diagnosticó el problema principal con relación al estudio de la música en un medio audiovisual:

La incapacidad de manejar múltiples códigos comunicativos [...] es un síntoma de nuestra vida académica, incluso cuando supuestamente tratamos con áreas de estudio claramente interdisciplinarias e interprofesionales, como la música del cine o la música popular. Durante mis intentos para desarrollar métodos semióticos de análisis para música del cine y la televisión, he experimentado lo que solo puedo calificar como un desastre epistemológico impío (Tagg, 1995, p. 2).

Tagg identifica cuatro síntomas principales de este desastre: **(i) El desorden muso**, que se refiere a una aparente renuencia por parte de los músicos a analizar su arte en términos académicos. Según Tagg, la preocupación principal de los compositores radica en comunicar a través de su música, más que en participar en ejercicios intelectuales sobre ella, y prefieren dejar que ésta “hable por sí misma”. **(ii) El desorden musicológico**, refiriéndose a los acercamientos formalistas de musicólogos, que buscan analizar la música de la pantalla bajo los mismos parámetros que las obras puramente musicales, sin considerar la manera en la que los códigos

musicales se interrelacionan con los otros sistemas de codificación (como la cinefotografía, el diseño de producción y la interpretación actoral) para crear un gran sistema de significación. **(iii) El desorden de los estudios culturales**, cuyos entusiastas, deseando escribir sobre la música sin dominar las formas y estructuras musicales, tienden a describirla de manera sobresimplificada y onomatopéyica, además de concentrarse en la música como un fenómeno sociocultural, más que en la manera que opera como sistema de significación o narración. **(iv) El desorden eidocéntrico de los estudios cinematográficos**, refiriéndose a la predisposición que los académicos de cine demuestran hacia los aspectos visuales del cine, más que a los sonoros (Tagg usa la etimología bíblica de εἶδεν [eidein] como “ver”). Aquí precisa que la tendencia a privilegiar los códigos visuales para el análisis del cine también está relacionada a la carencia de conocimiento sobre los códigos musicales (1995, pp. 2-7).

Es posible que el primer punto de Tagg, sobre la renuencia de los músicos a explicar su trabajo, esté algo exagerado. Desde hace varias décadas, compositores como Hanns Eisler, Fred Karlin, Henry Mancini, Miklós Rózsa, Max Steiner y Dimitri Tiomkin han escrito libros, capítulos o artículos sobre su disciplina. Otros han ofrecido entrevistas a profundidad para revistas, programas televisivos y sitios web. En años recientes y con las nuevas tecnologías, una nueva generación de compositores, como Hans Zimmer y Bear McCreary, comparten información invaluable sobre su trabajo en sus propios sitios y blogs. También en los últimos veinte años, los acercamientos de musicólogos han comenzado a explorar otras disciplinas para el análisis de la agencia que ejerce la música en el cine. Donde continúa habiendo un rezago es por parte de los estudios cinematográficos y los estudios culturales. Por un lado, el “eidocentrismo” que reporta Tagg es difícil de romper para una academia cinematográfica que se ha basado en la imagen desde la época del cine mudo. Por el otro, y como el autor aclaró en su conferencia, la academia sigue dependiendo de la palabra escrita –los libros y artículos– para analizar el lenguaje musical, que no es tan tangible y resulta muy difícil de expresar con palabras. Un medio interactivo permitiría citar los fragmentos musicales específicos para un análisis fiel y más claro, pero aquí surgen los problemas relacionados con los derechos de autor, que dificulta la inclusión de los clips que se desea citar.

Por otro lado, el acercamiento académico a la música de la televisión –que es el tema central de esta investigación– presenta problemas adicionales. James Deaville responsabiliza en gran medida a los estudios cinematográficos por erigir una división canónica para aislarse de la televisión y así mantener su respetabilidad escolástica. Toma como ejemplo a Roy Prendergast, cuyo libro *Film Music: A Neglected Art*, es reconocido como una de las primeras exploraciones serias sobre la música en el cine, pero que descarta la música para la televisión por su brevedad, su comercialización y lo que a su consideración son sus bajos valores de producción (Deaville, 2011, p. 7).

Sin embargo, es la propia naturaleza de una serie televisiva; su medio de transmisión y su segmentación a través de cortes comerciales, episodios e incluso temporadas –entendiendo que cada temporada puede estar separada por uno o más años de las demás–, así como la magnitud de la narración; su trama central y el número de subtramas que presenta a lo largo de su corrida, lo que más problematiza el análisis de un elemento específico como la música. Para finales de 2019, la serie *Law & Order: Special Victims Unit*, creada por Dick Wolf en 1999 y actualmente en su vigesimoprimer temporada, cuenta con 467 episodios, representando algo así como 19,600 minutos de programación. Tomando en consideración que la duración de una película promedio es de 120 minutos y que el académico de cine por lo general no cuenta con los conocimientos musicales para sentirse cómodo analizando el papel que juega la música en una sola película, no es difícil de entender el reto que implica abordar el análisis del *television score* de una serie completa y, por ende, la escasez de estudios relacionados.

El reto de esta investigación, entonces, es determinar cómo contribuye la música, que es un elemento específico del lenguaje audiovisual, para crear una narración a lo largo de la vida de una serie. ¿Cómo se interrelaciona con los demás componentes narrativos, como la dirección, la cinefotografía y el guion mismo, para crear un sistema de significación que ayuda al televidente a dar sentido a lo que está viendo? ¿Cómo contribuye para que el programa opere exitosamente dentro del medio en sí, considerando los cortes comerciales y la serialidad en el contexto de una industria que durante años se rigió por el concepto del “flujo” de su programación, como fue propuesto por Raymond Williams en 1972 y que en años recientes se ha transformado en “una biblioteca de suscripción”, como Horace Newcomb presagió en 2005?

## Objetivo de este estudio

El objetivo general de la presente investigación es esclarecer la agencia narrativa que ejerce la música –específicamente el *music score*– en el marco de un *serial televisivo*, una narración progresiva de larga duración dividida en episodios. Busca interrelacionar disciplinas de la musicología y los estudios audiovisuales con un enfoque centrado en la narratología de un producto audiovisual y parte de la suposición de que la música tiene funciones afectivas que moldean el discurso de un programa, repercutiendo en su efecto sobre el espectador. La música es uno de varios agentes de expresión clave en una narrativa audiovisual, ya sea como apoyo o contraposición a la imagen, y un texto televisivo no puede ser comprendido de manera integral sin considerar la intencionalidad e intratextualidad de su música y demás componentes.

Como sucede con la mayoría de los estudios sobre estética televisiva, importa varios enfoques y métodos de los estudios cinematográficos, pero busca complementarlos para responder a las necesidades específicas del medio, por lo que la investigación persigue los siguientes objetivos específicos:

1. ¿Cómo se incrusta el compositor dentro de la narrativa, en relación con los demás realizadores de una serie? ¿Hasta dónde llega su alcance artístico dentro de un medio colaborativo que tiene, por su propia naturaleza, fines comerciales e intereses sociopolíticos?
2. ¿Cómo afectan los elementos básicos de la música –timbre, duración, melodía, armonía, ritmo e instrumentación– para informar al espectador sobre el contenido, tono y la atmósfera de la narración?
3. ¿De qué manera repercute la música que no forma parte del texto principal de un programa, pero sí de su presentación, como sucede con la recapitulación de los episodios anteriores y el tema principal, que funciona como preámbulo para el texto y dan identidad a la serie? ¿Cómo interviene la música que anuncia las salidas y los regresos de cortes comerciales?

4. ¿Cómo brinda un compositor cohesión y variedad a lo largo de una narración multiepisódica, preservando una identidad coherente a lo largo de la serie? ¿Qué estrategias usa para relacionar los eventos que ocurren entre episodio y episodio e influyen en el desarrollo de sus personajes?

## Estructura de la tesis

Esta disertación está organizada en siete capítulos diferentes.

**El capítulo uno** provee contexto para la investigación a través de un panorama general de las diferentes posturas sobre el estudio de la música en la pantalla, enfatizando la problemática que enfrenta ante la predisposición hacia lo visual de los estudios de cine y los prejuicios sobre los valores estéticos de la televisión. La tendencia a sobresimplificar el alcance y las características del medio en la era del *broadcasting* han resultado en generalizaciones que se vuelven obsoletas en la era del *post-broadcasting*.

**El capítulo dos** toma como punto de partida el *modelo interconectado de significación en la televisión* de Ronald Rodman (2010) para aclarar el papel y la agencia narrativa del compositor en relación con los demás realizadores de un programa televisivo. Adopta, sin embargo, un acercamiento diferente al de Rodman, fusionando las principales figuras autorales bajo el concepto del *autor implícito* propuesto por Wayne Booth en 1961 y usa la secuencia final de la serie *Mad Men* (2007-2015) para examinar cómo los elementos de una narración audiovisual trabajan de manera interdependiente para generar la significación de la obra. Asimismo, adapta los *canales de información del lenguaje cinematográfico* propuestos por Christian Metz (2001) para explorar la manera en la que los ocho departamentos principales de un equipo de producción –guion, dirección, actuación, cinefotografía, dirección de arte, montaje, sonido y música– generan, en concierto, la significación en una narración audiovisual.

**El capítulo tres** inicia con una recapitulación resumida de las propiedades principales de la música y las cualidades emocionales asociadas con diferentes instrumentos. Como ya fue mencionado, uno de los retos que enfrenta el académico de los estudios culturales o de medios

es la poca familiaridad con los conceptos básicos de la musicología. El objetivo aquí es proveer una base para la comprensión y apreciación de los ejemplos presentados en la investigación. Estos conceptos son ejemplificados a través del tema principal de la serie *Da Vinci's Demons* (2013-2015), compuesto por Bear McCreary, y que ilustra bien el balance que un compositor busca entre los valores musicales de su composición y los objetivos dramáticos y tonales de las imágenes que lo acompañan. El capítulo cierra con una exploración de algunas de las funciones que la música de la pantalla puede cumplir, partiendo de la taxonomía propuesta por Zofía Lissa en 1965.

**El capítulo cuatro** explora a profundidad la estructura de un episodio de televisión, comenzando por una descripción de los diferentes formatos de programas dramáticos (unitarios, series, seriales, telenovelas). Adaptando el concepto del *paratexto* propuesto por Gérard Genette en 1997, identifica las diferentes partes de un episodio (secuencias de título y créditos finales, *bumpers*, *recap* de episodios anteriores y avances del próximo episodio), así como el texto en sí (el *teaser* y los actos) y explica cómo cada uno de estos elementos, y en particular su música, contribuyen al desarrollo narrativo del programa. Varias series son mencionadas para ilustrar los diferentes puntos que aborda el capítulo, pero el episodio "*In Excelsis Deo*" de la serie *The West Wing* (1999-2006) es examinado con profundidad para determinar cómo contribuye la música en la negociación entre los diferentes espacios narrativos y la realidad.

Debido a la importancia del tema principal con relación a sus funciones de identificación y memorabilidad para una serie, **el capítulo cinco** se concentra en ellos. Varios ejemplos son utilizados, pero el capítulo hace un análisis profundo del tema principal de *Outlander* (2014- ), que fue adaptado por Bear McCreary de una canción tradicional escocesa y que, de una manera excepcional, va cambiando su instrumentación, tono e incluso el idioma de su letra de acuerdo a la situación histórica que la trama aborda. El capítulo cierra con las secuencias finales de créditos y el constante conflicto entre cadena, realizadores y televidentes para aprovechar este tiempo, que es un campo de batalla entre quienes lo consideran "tiempo muerto" y quienes sienten que continúa siendo "parte de la narración".

**El capítulo seis** explora los niveles narrativos de un drama audiovisual, que, aunque los estudios cinematográficos tradicionalmente han manejado como "diegético" y "no-diegético",

en años recientes se ha comprobado presenta mayor complejidad y es motivo de debate por los académicos que investigan la música de la pantalla. Aquí, esta investigación propone agregar una categoría adicional para explorar la función de la música con relación a la serialidad de un programa televisivo.

**El capítulo siete** busca consolidar los conceptos explorados a lo largo de toda la investigación para implementarlos en el estudio del desarrollo musical a lo largo de una serie. Propone que, además de los ya establecidos arcos narrativos y arcos de personaje, un compositor desarrolla también un arco musical para reflejar los cambios tonales en los personajes y las situaciones de una serie. El personaje de Jaime Lannister (Nikolaj Coster-Waldau), de *Game of Thrones* (2011-2019), sirve como una excelente ilustración de cómo la música influye a nivel afectivo en la lectura de un personaje a lo largo de una serie.

Para asegurar la relevancia de la investigación, se centra en las series de ficción en la era del *post-broadcasting*; esto es, programas de televisión abierta, televisión de paga y plataformas dedicadas de *web streaming* producidos después del año 2000, y, aunque toca ejemplos de música y programas históricos, lo hace más a manera de referencia, para demostrar cómo ha cambiado el acercamiento artístico para su realización. El estudio no aborda el uso de la música en otros formatos o géneros, como los programas informativos, deportivos o de variedades, debido a que los cambios en estos formatos no han sido tan marcados como en las series de ficción. Es en las series –particularmente las de corte dramático, más que en las comedias de situación– donde la transformación estética del aparato televisivo ha sido más notoria y, por consiguiente, en donde existe una mayor oportunidad para ampliar el campo de investigación.

Cabe destacar que cada concepto discutido usa ejemplos tomados de diferentes programas y compositores. Esto obedece a que tres situaciones. Por un lado, tanto el lenguaje musical como los sistemas de significación audiovisual son tan vastos que un solo programa no podría servir como ejemplo para todos los conceptos a explorar; mientras que todos los conceptos son aplicables a cualquier serie dramática, las series no necesitan aplicar cada concepto en todo momento. Los ejemplos han sido seleccionados de acuerdo a la claridad con la que permiten ilustrar los conceptos a los que hacen referencia. Por otro lado, la investigación busca proveer una variedad de fuentes de referencia para demostrar la riqueza musical del medio

bajo diferentes contextos; aunque el énfasis está en las series dramáticas de la era del *post-broadcasting*, también usa ejemplos de comedias de situación y series de televisión abierta. Asimismo, un problema que comparten los estudios cinematográficos, televisivos y musicales es que resulta imposible que todos los lectores hayan visto las mismas series. Al proveer una gama más amplia de programas como punto de referencia, se eleva la posibilidad de que identifiquen varios de los ejemplos, como el famoso *riff* de Neal Hefti para la serie *Batman* (1966-1968), el motivo de *cool jazz* de Bruce Miller para *Frasier* (1993-2004), o el tema de Daenerys Targaryen compuesto por Ramin Djawadi para *Game of Thrones*.

Vale la pena notar que hay un énfasis particular en el trabajo de los compositores Bear McCreary (*Battlestar Galactica*, *Da Vinci's Demons*, *Outlander*, *The Walking Dead*) y Ramin Djawadi (*Game of Thrones*, *Westworld*). Esto se debe, en parte, a que esta tesis dio inicio con una investigación acerca de su trabajo, pero también a que ambos compositores, a través del sitio de internet de McCreary ([www.bearmccreary.com](http://www.bearmccreary.com)), o las diversas entrevistas que ha brindado Djawadi, comparten de manera muy generosa información de primera mano sobre su proceso de trabajo, estructura de composición y estudio de instrumentación étnica.

Finalmente, es importante notar que esta investigación se desprende de los estudios de medios y la narración, así que, como ya fue mencionado, el conocimiento musical del autor es considerablemente más limitado que el de un musicólogo, por lo que está más orientado a la forma en la que la música contribuye a la narrativa audiovisual. La exploración estética de los componentes musicales no puede acercarse a la forma de examinación que un musicólogo es capaz de proveer. La meta final de este trabajo, entonces, es invitar a que las academias de medios y estudios culturales refuercen sus programas para entender a la música como un sistema de significación. Resultaría muy provechoso para estos programas ampliar su abanico académico para que el estudio de los medios adopte, verdaderamente, un enfoque transdisciplinario robusto.



---

## Capítulo 1

---

### **La música al servicio de la imagen: el problema del estudio del *music score* en la televisión**

Este capítulo explora el estado de los estudios de la música de la pantalla para establecer el contexto de esta investigación. Aunque la música ha sido parte fundamental de las artes audiovisuales desde su inicio, le tomó a los estudios cinematográficos alrededor de cien años comenzar a estudiarla como un elemento genuino de su aparato de significación y no como un mero complemento. En el caso de la televisión, para la que algunos sectores de la academia continúan mostrando cierto grado de desdén, el análisis del *television score* está apenas en sus inicios.

#### **La predisposición hacia lo visual**

En 1975, Charles M. Berg concluye que la “predisposición hacia lo visual” de analistas, críticos e historiadores de los medios contribuye a la exclusión de una exploración seria del papel de la música en el cine y la televisión (1975, p. 1). Citando a André Bazin, quien explica que la intención de los inventores del cine siempre fue la reproducción sincronizada de la imagen y el sonido (Bazin, 1967, pp. 20-21), Berg argumenta que la era del llamado cine mudo fue una mera

consecuencia del fracaso de estos inventores y que el uso irregular de acompañamiento sonoro provisto por los exhibidores y no los realizadores –música, efectos y las vocalizaciones ocasionales–, resultó en que la mayoría de la crítica y análisis del momento se concentrara en la imagen y no el sonido.

El mismo concepto del “cine mudo” es algo engañoso. Desde la infancia de la industria, los distribuidores fílmicos consideraban que la música era una parte indispensable de la experiencia cinematográfica y enviaban a las salas de exhibición sugerencias que variaban, desde el tipo y las habilidades del pianista que debían contratar para su sala, hasta hojas de referencia detalladas –*cue sheets*– con sugerencias musicales específicas y acotaciones sobre la entrada y salida de las melodías durante cada escena. William Rosar incluso considera que el término “música de acompañamiento” para el cine mudo es inapropiado, ya que “la música no era meramente un concomitante a la imagen, sino parte integral del todo que era el cine mudo”. El cine mudo, según explica, era en realidad una presentación multimedia (2002, p. 6).

Berg continúa explicando que incluso una vez iniciado el cine sonoro, existió una renuencia, tanto de los realizadores como de los académicos, para superar esta predisposición hacia lo visual, ya que, a pesar de la aceptación entusiasta del público, a sus ojos, la introducción del sonido al cine representaba el abandono de un medio artístico único (1975, pp. 1-2). El surgimiento de movimientos como el *Cinéma pur* francés, el *Absolute Film* alemán, o el *Integral cinema* de Germaine Dulac confirman la postura de Berg y continúan influenciando a realizadores hoy en día. En 1936, sin embargo, Kurt London planteó que es la capacidad de la música para proporcionar unidad a través de ritmos regulares, predecibles y audibles, lo que la hace indispensable para el cine, un medio compuesto de planos individuales cuya longitud, estructura y contenido son irregulares (Kalinak, 2010, p. 23).

Por el lado de los musicólogos, también surgió una controversia sobre el matrimonio que representaba el cine sonoro. En 1947, Theodor Adorno y el compositor Hanns Eisler advertían sobre la denigración de la música –como una obra artística por sus propios méritos– al ponerla al servicio de la imagen. Condenaban la postura de cineastas que dictaba que la música no debía “estorbar” a la imagen, sino estar sometida a ella (1947, pp. 5-9). Esta preocupación era compartida por la mayoría de los compositores del “Hollywood clásico”, que por un lado

reconocían las necesidades de la película, y por el otro defendían su arte. Roy Webb sugería que las audiencias no deberían estar conscientes de la música a menos que hubiera una razón específica para ello, pues dañaría la integridad del film (citado en: Larson, 1985, pp. 47-48). Hugo Friedhofer expresó la idea en términos musicales: “El compositor debe considerar el elemento visual como un *cantus firmus* (una melodía previa que sirve como base para una composición polifónica), acompañado de dos contrapuntos: el diálogo y los efectos sonoros. El problema para el compositor es inventar un tercer contrapunto que complementará la textura existente” (citado en Flinn, 1992, p. 34). Miklós Rózsa sentía que “si la música es demasiado complicada, demasiado técnica, el espectador, cuya atención está primordialmente dirigida a la imagen visual, jamás entenderá su mensaje” (1989, p. 203). El tema molestaba mucho a Max Steiner, pero aún así mantenía una posición ambivalente: “Hay un viejo y cansado cliché en este negocio en el sentido de que un buen *music score* es uno que no se oye. ¿De qué sirve si no notas la música? Sin embargo, puedes decir que la música debe ser escuchada pero no vista. El peligro es que la música sea tan mala, o tan buena, que distraiga y le robe a la acción” (citado en Thomas, 1991, pp. 71-72).

Existen dos elementos comunes en estas posturas: Está la necesidad de subordinar la música a la imagen, sí, pero también está la implicación de que la música puede *superar* el poder de significación de la imagen, y es, quizá, la razón por la que los cineastas resistían la incorporación del sonido y la música a una disciplina para la que estaban aún descubriendo el potencial y las limitaciones de la imagen. El compositor Dimitri Tiomkin explica que, para comprender el efecto de la música sobre la imagen, basta con ver una película antes y después de que la música sea incorporada, ya que afecta no solo el sentido dramático de la narrativa, sino también los rostros, las voces e incluso las personalidades de los intérpretes. “La cámara es un instrumento analítico despiadado. Incluso después de cada artilugio de iluminación y maquillaje, el *close-up* puede ser cruelmente revelador. El compositor, al proporcionar música melódica agradable, puede distraer la atención de lo que el maquillista no pudo ocultar. Y al hacerlo, el compositor es sorprendentemente exitoso” (1974, p 4).

Adorno y Eisler postulaban que la música cumple una “función mágica”:

La música fue introducida como una especie de antídoto contra la imagen. Se sintió la necesidad de evitarle al espectador la ansiedad provocada al ver efigies de personas vivas que actuaban e incluso hablaban, pero que al mismo tiempo estaban mudas. Vivían y no vivían al mismo tiempo, constituyendo así su carácter fantasmal, y la música no pretendía tanto proporcionarles la vida que les faltaba, sino ayudar al espectador a exorcizar el miedo y absorber el impacto. (1947, p. 75).

Eisler y Adorno también explicaron que la música en el cine crea un sentimiento de colectividad o comunidad a la vez de introducir un elemento humano como una forma de mediación, actuando como:

Un cemento que mantiene unidos elementos que de otra manera se opondrían entre sí, el producto mecánico y los espectadores, así como a los espectadores entre ellos mismos. [...] Es la fabricación sistemática de la atmósfera para los eventos de los que también forma parte. Busca devolver a las imágenes algo de la vida que la cinefotografía les ha quitado (citados en Rosen, 1980, p. 171).

Concluyen que el cine debe presuponer un verdadero trabajo en conjunto entre imagen y música y proponen que el compositor colabore en la fase de planeación de un film desde el principio y en igualdad de condiciones con el guionista, el director y los demás realizadores (Adorno y Eisler, 1947, p. 59).

Ante el ascenso del *music score* y la valoración del compositor de cine, el venerado compositor inglés Ralph Vaughan Williams declaró que “La música del cine es capaz de convertirse en, y en cierta medida ya es, una de las bellas artes. Pero es arte aplicado, un arte altamente especializado” (citado en Manvell & Huntley, 1975, p. 219). En una entrevista para el *Los Angeles Times*, el compositor Jerry Goldsmith reflexionó: “Creo que un espectador debe estar al tanto de la música, como lo estaría de una cinefotografía hermosa, o un gran vestuario o escenario. Pero si la música se vuelve demasiado complicada, demasiado musical, puede distraer del drama” (citado en: Spence, 1982, p. 312). Gorbman coincide y desarrolla el concepto:

Al igual que la iluminación, libre de la especificidad verbal, la música crea estados de ánimo y tonalidades en una narración cinematográfica. Al experimentar una historia, el

espectador percibe mucho más que una narración directa, pues es influenciado por los sistemas connotativos provistos por el emplazamiento de cámara, la edición, la iluminación... y la música.

Pero la música se diferencia de la iluminación y otros elementos de la película en varios aspectos importantes. En primer lugar, la escuchamos, no la vemos. El sentido del oído es menos directo que la percepción visual; ver algo es identificar instantáneamente los rayos de luz con el objeto que los refleja, mientras que el oído no identifica automáticamente un sonido con su fuente. Por otra parte, el oído tarda más para reconocer un sonido, que la vista para reconocer una imagen. Por lo tanto, el oído es a la vez más selectivo y más perezoso que la vista; el oído se puede centrar conscientemente en uno, o en el mejor de los casos, dos eventos auditivos a la vez. Ahora bien, al ver una película convencional, cuyo diálogo e imágenes están contando una historia, dedicamos nuestra concentración a la sucesión de eventos y los significados correspondientes. La mayoría de los largometrajes relegan la música al fondo sensorial del espectador, esa zona gris de la percepción secundaria que es menos susceptible a escrutinio riguroso y extremadamente susceptible a la manipulación afectiva (Gorbman, 1980, p. 183).

Esto nos lleva al problema inherente del estudio de la música como parte de una narrativa audiovisual. Durante años, la literatura sobre la música en el cine estuvo dominada por una alianza renuente entre musicólogos y aficionados devotos (Pool y Wright, 2011, Introducción, párr. 4). Naturalmente, aquí el enfoque de análisis es sobre la música misma, más que como un elemento de la narrativa: mientras que los fanáticos articulan opiniones apasionadas acerca de la experiencia que les brinda escucharla, los académicos de la música se concentran en su valor estético. Tagg explica que ésta es una herencia de Hegel, quien, en su *Ästhetik*, sitúa las relaciones musicales internas de los tonos y los instrumentos en el campo del *connoisseur*, el experto que aprecia la música instrumental por su uso de la armonía y la complejidad melódica. Y aún cuando muchos musicólogos estén en desacuerdo con Hegel, continúan privilegiando el análisis formal de la música sobre el estudio de su carácter expresivo (1995, pp. 3-4). “Mi opinión es que, en el último de los casos,” –declaró alguna vez el compositor Sir Arthur Bliss– “la música

del cine debería ser juzgada solo como música –esto es, por el oído; su valor depende en si puede o no superar esta prueba” (citado en: Rosar, 2002, p. 14).

Desde esta perspectiva, el estudio del *music score* presenta aún más retos a los que el musicólogo tradicional está acostumbrado. Los materiales de origen, como las partituras, que son sus herramientas fundamentales de trabajo, son casi imposibles de localizar y en ocasiones no reflejan las acotaciones y los cambios que el compositor o conductor realizó durante la grabación, cuando estaba sincronizando los *beats* musicales con la imagen, así que resultan incongruentes con lo que se escucha en el film. El musicólogo entonces recurre a los discos comerciales de las bandas sonoras del cine, cuya alta fidelidad permite escuchar la música a detalle y sin la obstrucción de los diálogos y los efectos sonoros, pero estos tampoco representan adecuadamente la música en relación con lo que ocurre en la pantalla, pues en la mayoría de los casos han sido mezclados en un orden diferente al de la película, combinando pistas de segmentos narrativos disímiles para generar una experiencia auditiva más coherente y placentera, además de que eliminan una gran parte del *score* por problemas de espacio, o a veces incluyen versiones alternativas o música que no se usó en el corte final del film. No es de sorprender, entonces, la renuencia de los musicólogos para integrar el elemento visual a su disciplina.

Del otro lado del problema está el investigador de los medios, para quien el vocabulario y la gramática del lenguaje musical es un territorio ajeno a su área de conocimiento (Berg, 1975, p. 4). Por lo general, los académicos de los medios no saben leer las partituras y no dominan las inflexiones de su lenguaje, lo cual limita seriamente la posibilidad de reconstruir sus funciones narrativas. Para Pool y Wright, estas exploraciones sobre la música en la narrativa, que usualmente tienen un enfoque lingüístico y semiótico, ofrecen resultados contundentes, pero limitados por la falta de entendimiento de la teoría y estructura musical (2011, Introducción, párr. 4). En la experiencia de Tagg, el resultado es que en los estudios de medios, la música es simplemente ignorada y hace un llamado a que en los estudios culturales y de medios se capacite a los académicos para que reconozcan la música como un sistema simbólico (1995, pp. 6-7). El mismo John Fiske, para explicar los códigos audiovisuales de la televisión en su libro *Television Culture*, dedica tan solo poco más de un renglón para la música de las dos escenas de *Hart to Hart*

(1979-1984) que usa como muestra, en comparación a las cuatro páginas que dedica a los aspectos visuales (1987, pp. 2-8). Si bien es cierto que la música es escasa en el episodio y opera como un puente entre las escenas en cuestión, el ejemplo es ilustrativo de la poca atención que reciben el sonido y la música en relación con los demás elementos de representación.

Ya sea porque en el cine la imagen precedió al sonido, porque los elementos sonoros son menos evidentes que los visuales o porque su estudio representa un acercamiento transdisciplinario de alta complejidad, el hecho es que el desarrollo de un cuerpo de análisis crítico sobre el sonido en los medios audiovisuales –y en consecuencia, su música– ha luchado por ponerse al día. Aunque a lo largo de los años ha habido un número respetable de taxonomías sobre las funciones de la música en el cine, que van desde las planteadas por Sergei Eisenstein y Theodor Adorno hasta las de Aaron Copland y Zofia Lissa, fue a partir de la década de 1980, con el libro de Claudia Gorbman, *Unheard Melodies*, que el análisis crítico sobre la música, sus autores y el papel que juegan dentro de la narrativa cinematográfica ha crecido de manera sana, abriendo nuevas alternativas para la exploración de la música del cine y su papel en la narrativa.

Pero, mientras tanto, ¿qué ha sucedido en el campo de la música de la televisión?

## **El medio intolerable: la televisión**

Michele Hilmes explica que la presencia de la televisión, como el producto de masas y la representación de la baja cultura “por excelencia”, ha sido benéfica para elevar el prestigio de los estudios cinematográficos, que identifica al director de cine como “autor” de una pieza cinematográfica, permitiendo transformar el cine, de un producto de masas, a una obra de arte (2005, p. 112).

Hilmes también reporta que existe un déficit informativo sobre la televisión y la radio en los estudios cinematográficos. Mientras que los académicos de la televisión han tomado cursos en historia, estética y la industria del cine, los académicos cinematográficos rara vez han tomado cursos sobre la historia, la estética y la industria de la televisión (2005, pp. 111-113). Este hueco informativo ha motivado a que algunos académicos del cine usen el término “televisión” de

manera monolítica para englobar un concepto muy vasto que, en realidad, como Lynn Spigel explica, “se refiere a las tecnologías, organizaciones industriales, políticas gubernamentales y prácticas de consumo que se asociaron con el medio durante su periodo clásico de servicio público clásico y la era de las tres grandes cadenas [norteamericanas]” (2004, p. 2). El resultado es que en ocasiones se analiza contenido tan polarizado como series dramáticas, comedias de situación, programas de variedades, noticieros, documentales, *reality shows* e infomerciales bajo una misma lupa, como si las características estéticas de uno aplicaran a todos. Hilmes opina que esta posición atávica es un área de riesgo para ambas disciplinas y hace un llamado para que la academia finalmente integre los estudios de cine, televisión y nuevos medios de la misma manera en la que las fronteras entre las tres disciplinas se están borrando como parte de nuestra cultura (2005, pp. 114-116).

De igual manera, puristas de la música, como Michael Chanan, se expresan de manera despectiva del medio, llamándolo “parasítico”. Chanan cataloga la incorporación/apropiación de piezas musicales a programas y comerciales televisivos como “cleptomanía” y condena las presentaciones musicales en televisión por sacarlas de contexto (la inclusión de una pieza clásica en un comercial, por ejemplo, que permite que el público se familiarice con la música, pero no con el objetivo original de la obra) (2002, pp. 368-371). Pero quizá la mayor imputación, y hablando tanto de la música apropiada como de la compuesta específicamente para el medio, es que Chanan argumenta que la televisión mantiene un aire de hostilidad en contra la capacidad de interiorización de la música –su poder para ofrecer al individuo un espacio de tranquilidad–, que es derrotada por el carácter efímero del flujo televisual, pues transforma el entorno cotidiano en “una zona de guerra capaz de enfermar a la gente y llevarla a la locura. La televisión contribuye a esta contaminación aural mediante la reducción de todo tipo de música a un mismo nivel; un momento que se esfuma con el flujo televisual” (2002, p. 373).

Spigel ya había abordado “el parloteo implacable y el estruendo comercial ofensivo de la televisión” en las décadas de 1950 y 1960 (2008, pp. 178-180). En la era en la que los intereses económicos del *broadcasting* dominaban a la industria (en términos generales, de 1950 hasta mediados de los 1980), las tres cadenas principales en Estados Unidos, ABC, CBS y NBC, competían incesantemente para promover los productos de sus anunciantes. Esto resultó en

una serie de prácticas diseñadas para captar y retener la atención de sus audiencias que afectaba, desde a los guiones de sus programas, hasta sus procesos de producción y transmisión. Ha sido ampliamente documentado, por ejemplo, que tanto en las *soap operas* norteamericanas como en las telenovelas latinoamericanas, existe una sobredependencia al uso de los diálogos, ya que los realizadores toman en consideración que una parte significativa de su audiencia está realizando labores domésticas mientras *escucha* y no *ve* el televisor. Golpes musicales, en estos casos, son los que anuncian que algo importante está por ocurrir en la trama para llamar la atención hacia la pantalla. De igual manera, los cortes comerciales deben poder diferenciarse de los de la competencia en 30 segundos o menos usando cualquier recurso audiovisual a su disposición; el volumen siempre ha sido particularmente eficaz para estos propósitos.

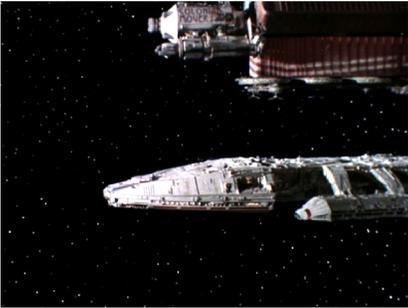
La hostilidad de Chanan encuentra eco en acercamientos –algunos cuestionables– de académicos como Simon Frith, quien sorpresivamente declara que la música ha tenido un impacto mínimo en la estética televisiva (2002, p. 277). Al parecer Frith ignora que la música ha formado una parte prominente dentro de la programación televisiva, incluso de manera estratégica. En 1945, por ejemplo, la cadena NBC desarrolló un manual titulado “The Artistic Development of Television Programs”, en donde detallaba sus planes para realizar transmisiones de ópera a cargo de la Metropolitan Opera Company (y que dio pie al aclamado *NBC Opera Theatre* en 1949, a cargo del director musical de la cadena, Samuel Chotzinoff), así como al primer programa de apreciación musical, con la famosa pianista y maestra Olga Samaroff (esposa de Leopold Stokowski) y un programa de talento musical, entre otros. ¿Y qué decir de programas enfocados a la música popular, como *The Ed Sullivan Show*, *The Lawrence Welk Show*, *American Bandstand* y hasta canales dedicados como MTV y VH-1, además de toda la música compuesta para las series, los programas informativos y los comerciales?

Pero incluso argumentaciones profundas y perspicaces como las de Spigel correrían peligro si la academia continúa usando la misma lupa para analizar al aparato televisivo en la era del *post-broadcasting*, cuando la televisión de paga y posteriormente el *web streaming* se convirtieron en la vanguardia. Tanto Horace Newcomb como Shawn VanCour advierten que la televisión es un campo que está en continua transformación y que las suposiciones, los cuestionamientos y las metodologías críticas están informados por las condiciones históricas.

Newcomb explica que, en retrospectiva, su propio libro *TV: The Most Popular Art* no es más que un retrato, a través de una lente muy restringida, del aparato televisual en 1974:

Los desarrollos en tecnología, política, economía y estrategia han hecho (y están haciendo) que la televisión sea muy diferente de lo que era a mediados del siglo XX y de lo que será en cinco años. Ya no es el medio social y cultural centralizado que fue durante un período muy breve, un período que observé y en el que participé casi desde su inicio y que, erróneamente supuse, de manera miope, continuaría (Newcomb, 2005, pp. 107-111).

Por su parte, VanCour sugiere que para los estudios televisivos resulta vital que se contextualicen las transformaciones del medio en términos de las tecnologías prevalentes, las prácticas de la industria, las formas narrativas y las modalidades de consumo entre un momento histórico y otro (VanCour, 2011). La tabla 1 resume de manera muy breve los principales cambios entre las eras del *broadcasting* y el *post-broadcasting*. Es importante destacar que no se trata de un cambio radical, sino de una evolución gradual en el aparato televisual que continúa hoy en día. De manera quizá algo arbitraria, inicia en 1980, con la proliferación de los canales de paga, que alteró el modelo de negocio de la industria y rompió el monopolio de las tres grandes cadenas nacionales, y con la introducción gradual de nuevas tecnologías, culminando en la televisión de alta definición (HDTV) y las plataformas de web streaming, a principios del siglo XXI. Para un estudio a profundidad de cómo y por qué el aparato televisual se ha ido transformado a lo largo de la historia, se puede consultar a Alejandro Herrera, *Battlestar Galactica: el potencial artístico de la televisión, 1978-2009* (2013) o Amanda D. Lotz, *The Television Will Be Revolutionized* (2007).

<b>Broadcasting</b>		<b>Post-Broadcasting</b>	
<b>1950-1980</b>	<b>Transición temprana 1980-1999</b>	<b>Transición tardía 2000-2006</b>	<b>Televisión a la carta 2007-</b>
Las tres cadenas nacionales dominan la transmisión y los contenidos.	Proliferan las cadenas y la TV de paga, ofreciendo servicios básico y <i>premium</i> .		El <i>streaming</i> revoluciona la manera de consumir TV. El modelo de negocio se asemeja al de una biblioteca.
<b>Canales emblemáticos</b>			
ABC, CBS, NBC, las cadenas nacionales de la TV abierta.	HBO, que en 1975 se convierte en la primera cadena nacional de paga usando el lema "It's not TV, it's HBO", se convierte en sinónimo de calidad.		En 2007, Netflix pasa de ser una compañía de renta de DVDs a una plataforma de <i>streaming</i> .
<b>Calidad de la imagen</b>			
			
<b>1a</b>		<b>1b</b>	
<b>Proporción de la pantalla:</b> 4:3 (más angosta)		<b>Proporción de la pantalla:</b> 16:9 (más panorámica)	
<b>Resolución:</b> 720 x 480 pixeles (definición limitada)		<b>Resolución:</b> 1,920 x 1,080 pixeles (6 veces más nitidez)	
<b>Sistema de transmisión:</b> análogo		<b>Sistema de transmisión:</b> digital (reduce la distorsión)	
<b>Sonido:</b> Monoaural (baja fidelidad)		<b>Sonido:</b> 5.1 Surround (sonido envolvente)	
<b>Modelo de negocio</b>			
La TV abierta es financiada por los anunciantes, el producto vendido es la audiencia; la programación es solo un anzuelo para atraer al mayor número de personas.	La TV de paga transfiere parte de la carga financiera al consumidor, la programación comienza a ser el producto vendido.	Cae la venta de <i>spots</i> , dando pie a nuevos modelos de financiamiento, como el <i>product placement</i> y el <i>branding</i> de contenido. Crece la carga financiera para el consumidor.	Netflix opera como megarepositorio de contenido, y monopoliza la banda ancha. Los creadores de contenido lanzan sus propias aplicaciones y esta variedad se vuelve incosteable para el consumidor.
<b>Tipo de programación</b>			
Grandes audiencias representan grandes ingresos y <i>ratings</i> . La experiencia familiar requiere programación homogénea, apta para toda la familia.	La variedad de oferta implica programación más dirigida. La segmentación demográfica de la audiencia domina el negocio.	Los costos de producción y la competencia dan pie a la " <i>event series</i> ", que, por su temática y valores de producción, atrae al público a los canales.	La variedad en la programación permite que las cadenas tomen más riesgos; la producción, su variedad y sus costos crecen exponencialmente.
<b>Programas emblemáticos</b>			
<i>I Love Lucy</i> <i>M*A*S*H</i> <i>Roots</i>	<i>Hill Street Blues</i> <i>Cheers</i> <i>Friends</i>	<i>The Sopranos</i> <i>Lost</i> <i>Breaking Bad</i>	<i>Game of Thrones</i> <i>House of Cards</i> <i>The Handmaid's Tale</i>

**Tabla 1:** Diferencias clave entre las eras del *Broadcasting* y el *Post-Broadcasting*. **Fig. 1a:** *Battlestar Galactica* ("Saga of a Star World, Pt. 3", S01E03, Glen A. Larson [esc.], Richard Colla [dir.], 1978). **Fig. 2b:** *Battlestar Galactica: The Miniseries* (serie reimaginada, episodio 2, Ronald D. Moore [esc.], Michael Rymer [dir.], 2003).

## **El *music score* y el serial televisivo en la era del post- *broadcasting***

En términos generales, la música opera igual para una narración televisiva que para una narración cinematográfica. Puede evocar una ubicación temporal o espacial determinada y establecer una atmósfera o crear un estado de ánimo; puede resaltar algún elemento narrativo, acción o personaje, ya sea que esté o no presente en ese momento en la pantalla; puede hacer referencias intra- extra- o intertextuales, vinculándola con otros productos culturales o como parte de una narración aún mayor; puede hacer comentarios o aclaraciones sobre los sucesos o los pensamientos, sentimientos y motivaciones de los personajes. La música da cohesión a las diferentes imágenes frente al espectador y contribuye al ritmo y la continuidad narrativa, facilitando su inmersión en el mundo siendo narrado. Al igual que en el cine, el *music score* es uno de los agentes de expresión clave del aparato televisual. Sus textos no pueden ser comprendidos en su integridad sin considerar cómo el guion, la dirección, la fotografía, el montaje y la música construyen –en concierto– un discurso coherente y afectivo.

Estas similitudes, en conjunto con el déficit informativo sobre la televisión reportado por Hilmes, derivó en que varios textos dedicados a la música del cine aborden la música de la televisión en un capítulo solamente, sin verdaderamente profundizar sobre las particularidades del medio. *Film Music: A Neglected Art*, de Prendergast (1992), y *The Complete Guide to Film Scoring: The Art and Business of Writing Music for Film and TV*, de Richard Davis (1999), son buenos ejemplos. Ambos dedican unas escasas páginas para esclarecer las diferencias entre el cine y la televisión, centrando su atención en los procesos de trabajo y los elementos paratextuales de los programas, pero no en la narración como tal.

Sin embargo, el diseño, la realización y la presentación de un programa televisivo conduce a que su música difiera de la del cine en cuanto a usos, alcances y restricciones. Hay diferentes tipos de programas (en el léxico del medio: “formatos”): en vivo y pregrabados; informativos,

deportivos y de variedades; programas de ficción grabados a una cámara o con varias cámaras. Cada uno de ellos tiene necesidades diferentes de su música. El formato episódico y la longitud narrativa de una serie exige a la vez mayor repetición y variedad de las ideas musicales. Deben considerarse también los cortes comerciales, que segmentan la narración y después de los cuales es necesario restablecer la atención del espectador. Los tiempos de producción y presupuestos son mucho más limitados. Y de manera no menos importante, por el lugar que ocupa dentro del hogar, y no en una sala dedicada como tiene el cine, el aparato televisual requiere que sus elementos conserven la atención del espectador, compitiendo con todas las distracciones –y los sonidos– de la vida diaria.

Afortunadamente, los estudios televisivos ya han encontrado una posición prominente en la academia, y el estudio de su relación con la música también va en ascenso. En este sentido, el pionero para el estudio de la música de la televisión es Philip Tagg. En su tesis doctoral, *Kojak: Fifty Seconds of Television Music: Toward the Analysis of Affect in Popular Music*, en 1979, Tagg argumentaba que la musicología por sí misma no podía explicar cómo funciona la música de los medios de comunicación y propuso una metodología para su análisis. De igual manera, en 2010 Ron Rodman publicó lo que académicos como Claudia Gorbman (2011, p. ix), Kevin Donnelly (2011, p. 119) y James Deaville (2011, p. 18) concuerdan es el primer acercamiento teórico formal que se centra específicamente en el *music score* para la televisión: *Tuning In: American Narrative Television Music*, publicado en 2010, en el que presenta un “modelo interconectado de significación en la televisión” e investiga cómo opera la música en diferentes programas y formatos televisivos. La editorial Routledge también se ha esmerado en publicar ensayos originales sobre música en los medios audiovisuales. *Analyzing Music in Advertising: Television Commercials and Consumer Choice*, por Nicolai Jørgensgaard Graakjær, está dedicado a la música de los comerciales de la televisión y forma parte de su serie de textos sobre mercadotecnia, y la *Routledge Music and Screen Media Series*, editada por Neil Lerner, analiza géneros específicos de cine, televisión, videojuegos y nuevos medios. Al momento de este escrito, de los trece libros que componen la serie, tres están dedicados específicamente a la televisión. Cabe resaltar que en los textos aquí mencionados destacan programas y formatos pertenecientes a la era del *broadcasting*, ya que al momento de su investigación eran los programas aún dominantes y existe

un amplio campo para la investigación de la música de programas del *post-broadcasting*; la llamada “*New TV*”.

## Resumen

Este capítulo presenta un breve recorrido de los acercamientos académicos al *music score*, iniciando con el problema inherente a la predisposición a los aspectos visuales al que han sido susceptibles algunos académicos de cine, quienes tienden a relegar a la música a un papel de acompañamiento de la imagen, desestimando su contribución real a la narrativa audiovisual. Demuestra también el reto interdisciplinario que representa el análisis del *music score*, tanto para musicólogos, quienes en ocasiones limitan sus análisis a un acercamiento formalista de las partituras, como para los estudios culturales o cinematográficos, donde existe una muy pronunciada laguna de conocimiento sobre las características de la música y da como resultado que ésta sea ignorada. Desde 1987, sin embargo, los enfoques interdisciplinarios de la música del cine han comenzado a generar resultados interesantes y la música del cine está encontrando su lugar en los estudios cinematográficos y culturales.

La música de la televisión, sin embargo, ha tenido que lidiar también con un grado importante de prejuicio escolástico. Esto se debe, por un lado, a la industrialización del medio y su vulnerabilidad a los intereses socioeconómicos de los que forma parte activa, resultando en una subvaluación de los valores estéticos de sus contenidos. Por el otro, está la tendencia a ver al medio de manera monolítica, ignorando la gran variedad de papeles que cumple a través de diferentes tipos de programación que se transmiten por el mismo aparato y que no pueden evaluarse bajo una misma lupa; la música cumple funciones diferentes dependiendo del tipo de programa del que es parte. La tendencia de los académicos ha sido a importar los métodos de análisis del cine para el estudio de la música de la televisión, pero estos resultan insuficientes para analizar las características que diferencian a un medio de otro; es indispensable poner más atención en las propiedades específicas del medio. No ha sido sino hasta 2010 que la literatura sobre la música de la televisión ha comenzado a nutrirse.

---

## Capítulo 2

---

### **La agencia del compositor en la narración televisiva**

Este capítulo introduce el estudio del *music score* desde la perspectiva de manera interdisciplinaria, entrelazando las perspectivas de comunicación, lingüística y musicológica. Toma como punto de partida el trabajo de Ron Rodman, pero busca acercarlo más a los estudios de medios. Una vez establecida la manera en la que imagen, sonido y música colaboran para crear un mensaje, aborda el problema de la autoría compartida entre las diferentes cabezas de un equipo de realizadores; el cine y la televisión, después de todo, son artes colaborativos.

### **Ron Rodman y el modelo interconectado de significación en la televisión**

Como ya fue mencionado, el modelo interconectado de significación en la televisión (*“Network Model of Signification in Television”*) propuesto por Ron Rodman en 2010 es considerado el primer acercamiento teórico dedicado específicamente para el estudio de la música en la televisión. Para dar forma a su propuesta, Rodman integra el trabajo de teóricos en los campos de la comunicación, semiótica, la ciencia cognitiva y musicología, entre otros,

incluyendo a Roman Jakobson, Christian Metz, Umberto Eco, John Fiske, Giles Fauconnier, Claudia Gorbman, Philip Tagg y Michel Chion.

Cabe notar que la propuesta de Rodman ha tenido sus críticos. Orlene McMahon considera que el estudio está más centrado en los elementos semióticos y de comunicación que en los musicológicos (2013, p. 202). Durrell Bowman, por su lado, argumenta que, para explicar que la música de la televisión forma parte de un sistema en el que un texto multifacético comunica las cosas a un espectador, en realidad no es indispensable visitar estas teorías como lo hace Rodman y que el análisis musical en sí queda un tanto cuanto sepultado (2013, p. 237). Tagg, sin embargo, ya había detectado que la tendencia de los musicólogos es a privilegiar el formalismo y las estructuras internas de la música por encima de la relación que guardan esas estructuras con cualquier elemento externo a la práctica musical (1995, pp. 3-4). Como la música del cine y la televisión es un arte aplicado y existe para contribuir a la articulación de un relato mediático, resulta indispensable analizarla como parte de su contexto narrativo. Bajo esta lupa, la explicación interdisciplinaria de Rodman resulta muy conveniente para sentar las bases de una disciplina que aún está buscando su lugar dentro de la academia.

Rodman inicia con el modelo comunicativo/lingüístico de Roman Jakobson, ya que le facilita desplazarse con comodidad entre las disciplinas musicológica y de estudios mediáticos. En la visión de Jakobson (1960, pp. 350-360), el **emisor** envía un **mensaje** al **receptor**. Para ser funcional, el mensaje requiere un **contexto** al cual refiere y que el receptor puede comprender. También debe existir un medio de **contacto**, un canal físico y una conexión psicológica entre el emisor y el receptor, que permite a ambos entrar y permanecer en la comunicación. Por último, es necesario contar con un **código** totalmente, o al menos parcialmente, compartido por el emisor y el receptor para asegurar la transmisión exitosa del mensaje.

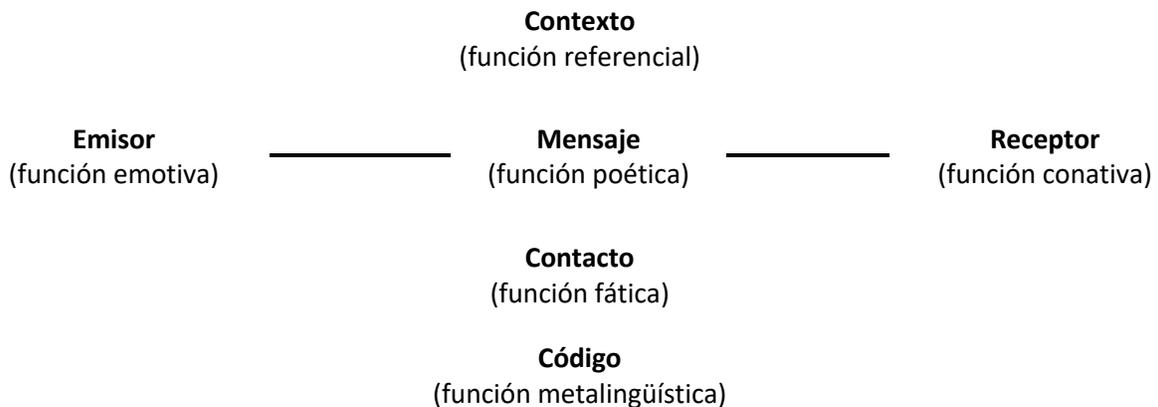


Fig. 2: Modelo de comunicación de Roman Jakobson (1960).

Jakobson explica que un mensaje verbal cumple varias funciones simultáneamente, pero que cada una está orientada específicamente a uno de los componentes de su modelo. La **función emotiva**, o expresiva, está asignada al emisor y define la relación que existe entre éste y el mensaje. Incluye las inflexiones y el lenguaje no-verbal, que comunican tanto como el mensaje en sí. La **función poética**, o estética del mensaje, es la forma en la que éste está construido y decorado. La **función conativa**, o apelativa, está orientada al receptor; esto es, el efecto o la reacción que el mensaje provoca, o pretende provocar, en él. El contexto cumple la **función referencial** o representativa; define las relaciones entre el mensaje y el objeto al que se refiere para lograr la mayor precisión u objetividad posible entre el mensaje y la realidad que intenta transmitir. El contacto –que podríamos denominar también el canal de interacción–, cumple la **función fática** y establece, mantiene, reafirma o interrumpe el proceso comunicativo. Finalmente, la **función metalingüística** busca verificar que el código, o lenguaje, compartido entre emisor y receptor continúe operando y facilite el entendimiento por ambas partes.

De manera acertada, Rodman aclara que Jakobson diseñó su modelo pensando en una interacción verbal, así que es necesario adaptarlo para el estudio de un proceso televisivo. En el caso del emisor y el receptor, por ejemplo, Jakobson presupone una comunicación directa entre dos individuos. En un programa de televisión, “el emisor” no es uno, sino varios individuos, cada

uno responsable de un aspecto específico de la realización. Asimismo, por tratarse de un medio masivo, estamos hablando de una multiplicidad de receptores, cuyas lecturas –o connotaciones– varían de acuerdo a sus experiencias y sensibilidades específicas, así como en sus condiciones de recepción. La tecnología y organización del aparato televisual, a través del cual el mensaje está codificado y transmitido, también debe ser tomada en consideración, pues afecta directamente su estructura y significación. Dependiendo de la calidad, definición y fidelidad de la transmisión, su influencia e intencionalidad comunicativas pueden verse alteradas.

Para ejemplificar estas funciones en una serie televisiva, tomemos la secuencia final de *Mad Men* (2007-2015) en la que el personaje principal, Don Draper (Jon Hamm), parece haber creado el icónico comercial de Coca-Cola “Hilltop” (Bill Backer [esc.], Harvey Gabor [dir.], 1971). La serie creada por Matthew Weiner es un retrato del materialismo y la moralidad de la década de 1960. En un inicio, la trama se centra en el glamour y las apariencias de la industria publicitaria y sus grandes agencias, pero conforme avanza la trama, explora la soledad de sus personajes y su búsqueda por un lugar en la vida. Durante el último episodio, “Person to Person” (Matt Weiner [esc. y dir.], S07E14, 2015), Don se encuentra en un centro espiritual situado en un hermoso acantilado californiano, tomando una clase de meditación. Es un nuevo día (aunque por tratarse del Océano Pacífico y tener el sol cercano al agua, el primer emplazamiento debe haber sido filmado durante el atardecer) y con el sonido gentil de las olas, un guía espiritual da gracias por los frutos del nuevo día, las nuevas esperanzas y las nuevas ideas que inspira, mientras la cámara recorre al grupo de hippies hasta centrarse en Don, sentado en posición de loto. La cámara termina su movimiento justo cuando el guía agradece la oportunidad para que cada estudiante pueda renovarse a sí mismo y escuchamos una campana tibetana –un *Tingsha*– repicar. El grupo inicia el mantra *Om* y la cámara se acerca lentamente al rostro de Don. Los sonidos ambientales se atenúan notablemente hasta llegar a un instante de silencio casi absoluto y el publicista deja entrever una ligera sonrisa. Aquí suena otra vez el *tingsha* y se hace un *J-Cut* al afamado comercial, esto es, el sonido del anuncio entra instantes antes que sus imágenes, con su enorme reparto de jóvenes de todas etnias y nacionalidades cantando por la paz y la armonía.

Pensando en la función emotiva de la secuencia, Weiner ha expresado que le parecía una excelente idea finalizar una serie sobre publicistas con el mejor comercial en la historia, pero

sobre todo, que era el cierre perfecto para el viaje interno de Don Draper debido a “la idea de que alguien en un estado iluminado podría haber creado algo que es tan puro—sí, hay refrescos ahí con una sensación placentera, pero ese anuncio para mí es el mejor anuncio que se haya realizado y proviene de un muy buen lugar” (citado en: Lee, 2015). Al mismo tiempo, la sonrisa de Don es suficientemente ambigua como para despertar la duda sobre si este “estado iluminado” se refiere a un nuevo nivel de madurez del personaje o si es en realidad un guiño a la comercialización descarada de esos valores, algo que Don ha demostrado regularmente a lo largo de la serie y que es afín a la cínica idea de que una empresa que mercadea una bebida claramente dañina para el organismo promueva el bienestar y la armonía. Se trata del cierre ideal para una serie cuyo tema central es la crítica al materialismo y la superficialidad.

Como la secuencia está compuesta no solo por el desarrollo dramático de la serie, sino por el anuncio original, sería imprudente no tomar en consideración la intencionalidad del otro creador de la secuencia: Bill Backer, el director creativo del mundo real quien ideó el concepto para “Hilltop”. El publicista narra que la idea surgió cuando, durante un vuelo a Londres, el aeropuerto estaba cubierto por neblina y su avión tuvo que aterrizar en Shannon, Irlanda, y no pudo despegar de nuevo sino hasta el día siguiente. Los pasajeros estaban furiosos, pero al día siguiente los vio más tranquilos, bromeando y compartiendo refrigerios acompañados por Coca-Colas. En ese instante, comenzó a “ver a Coca-Cola no como fue originalmente diseñada, un líquido refrescante, sino como un pequeño elemento común entre toda la gente, una fórmula universal que ayudaría a hacerles compañía durante unos minutos”. De vuelta ya en Londres, explicó su idea a Billy Davis, director musical para McCann Erickson, quien le aclaró que, si él tuviera la oportunidad de hacer algo por todo el mundo, no sería comprarles una Coca-Cola: “Primero les compraría a todos un hogar y luego compartiría con ellos paz y amor”. Con la colaboración de los compositores Roger Greenway y Roger Cook, crearon el *jingle* “I’d Like to Buy the World a Coke” y junto con el director de arte Harvey Gabor, reunieron al “primer coro unido del mundo” (Ryan, 2012). Este fue el sentimiento detrás del anuncio que cambió el rumbo y la percepción de la marca durante las siguientes décadas y se ve reflejado en la letra del *jingle*:

*I'd like to buy the world a home  
And furnish it with love  
Grow apple trees and honey bees  
And snow-white turtle doves*

*(Coro 1:)  
I'd like to teach the world to sing  
In perfect harmony  
I'd like to buy the world a Coke  
And keep it company  
That's the real thing*

*(Repite coro 1)*

*(Coro 2:)  
What the world wants today  
Is the real thing*

*(Repite coro 2)*

En cuanto a la función poética de la secuencia –sus valores estéticos– Weiner, quien no solo escribió el capítulo, sino que también lo dirigió, estableció un viaje de autodescubrimiento para Don que inició un par de capítulos antes y que culmina en un momento catártico minutos antes de esta secuencia, cuando logra entender que sus propias decisiones son las que ultimadamente lo han llevado a la soledad. Así, la imagen de Don, rodeado de hippies y meditando para encontrarse a sí mismo, tiene sentido. Los movimientos de cámara elegantes de la secuencia que nos centran paulatinamente en Don, acompañados del tratamiento sonoro, que se concentra en la atmósfera pacífica del acantilado, establecen un tono sublime que, además, maneja la misma cadencia que el comercial, filmado treinta y cuatro años antes y que fue remasterizado para ser integrado eficazmente a la secuencia. El acercamiento hasta *close-up* al rostro de Don parece adentrarnos a su mente. Aquí se entona la primera frase del *jingle*: “*I'd like to buy the world a home*” (“Quisiera comprarle al mundo una casa”), en donde destaca, además de la intención piadosa de proveer un hogar a todas las personas del mundo, la idea de la compra,

objetivo final de cualquier publicista. La imagen corta al *close-up* de la primera cantante del anuncio, quien termina la estrofa: “*And furnish it with love*” (“Y proveerlo de amor”). Aquí entramos de lleno a la nobleza del sentimiento de Don y de Weiner, y la concordancia de los dos *close-ups* refuerza la idea de que estamos adentro de la mente del personaje (y que, además, justifica el cambio de proporción de pantalla, ya que la serie fue filmada a 16x9, mientras que el comercial está a 4x3). La cámara ahora se abre para revelar al grupo idílico de cantantes y continuar de manera fluida con el resto de la canción.

La función conativa se refiere al efecto o la reacción que la secuencia provoca, o pretende provocar, en el receptor. Aquí, la sonrisa enigmática del actor Jon Hamm es el elemento más provocador de la secuencia. A pesar de que Matt Weiner declara enfáticamente que Don Draper ha cambiado para bien, el toque cínico que el actor insinúa con la sonrisa es lo que hace al espectador dudar si se trata en realidad de un cambio en su personalidad o un momento de inspiración con la finalidad de vender refrescos. El propio *jingle* se presta a una doble interpretación. Oficialmente, solo dos líneas de la canción hacen referencia al refresco, y lo hacen de una manera que concuerda con el espíritu dadivoso del anuncio: “*I’d like to buy the world a Coke*” (“Quisiera comprarle al mundo una Coca”), que forma parte del primer coro, y “*It’s the real thing*” (“Es la real”), que fue el slogan oficial de la marca de 1968 a 1975. No obstante, a través del uso astuto de sus coros polifónicos, el anuncio termina haciendo el llamado: “*Coke is / What the world needs today*” (“Lo que el mundo necesita ahora es una Coca”).

Por tratarse de un medio masivo, la televisión está dirigida a una multiplicidad de receptores, cuyas lecturas –o connotaciones– varían de acuerdo a sus experiencias y sensibilidades específicas, así como en sus condiciones de recepción. Rodman incorpora la noción de Stuart Hall de que la televisión produce diferentes lecturas ideológicas basadas en la posición del televidente dentro de la estructura social para explicar que se trata de un proceso activo y bidireccional y aplica el concepto de las “lecturas aberrantes” de Umberto Eco para explicar las discrepancias en la interpretación de los mensajes (Rodman, 2010, p. 25). Estas lecturas aberrantes han alimentado los debates de los fanáticos de la serie sobre el destino final de Don Draper. Como el programa nunca muestra su regreso a Nueva York y al medio publicitario, ¿podemos afirmar que efectivamente fue él quien ideó el anuncio “Hilltop” para

McCann? La inclusión del comercial bien podría ser una coda para toda la narrativa de la serie, independientemente de las siguientes acciones del personaje. ¿O es la visión de Matt Weiner la real, en la que Don finalmente alcanza un estado iluminado y crea algo verdaderamente puro? ¿Sería más verosímil que éste fuera solo otro paso más en la lucha del personaje entre su materialismo y su esfuerzo por convertirse en un hombre de bien, como ocurrió en diversas ocasiones durante la trama? ¿O simple y sencillamente esa sonrisa refleja su cinismo que convierte esta última oportunidad en otra oportunidad para vender un producto? Mientras que los demás personajes tienen una sensación de cierre, Weiner deja deliberadamente el destino final de Don abierto a la interpretación. “En términos de lo que [el final] significa para las personas, no es que quisiera ser ambiguo solo por ser ambiguo”, explica Weiner. “Pero fue agradable poder tener lo mejor de ambos mundos. En términos de lo que es la publicidad, ¿quién es Don y qué fue ese final?” (citado en Lee, 2015).

Para Rodman, la función referencial es una de las tareas más importantes que cumple la música, ya que ayuda a interpretar la imagen a través de las referencias culturales que emisor y receptor comparten. Es muy fácil que el espectador asocie las situaciones e imágenes, tanto del texto propio del capítulo de *Mad Men* como del anuncio de Coca-Cola, con la cultura hippie y lo que representan culturalmente. Incluso para los televidentes más jóvenes, que no vivieron ese momento histórico en específico, existen suficientes referencias mediáticas como para establecer que los cabellos largos y los atuendos que portan los personajes y los cantantes refieren al mensaje de amor y paz prevalente de la época. La canción, por su parte, hace uso de la síncopa (la ruptura del ritmo para acentuar una melodía) y la polifonía (el uso simultáneo de diferentes frases melódicas) para reforzar las armonías de la canción, ergo, la unión bien concertada y grata, tanto de la música, como de las personas. Pero quizá el elemento musical que mejor ilustra esta función en la secuencia es el *tingsha*. La campana tibetana suena dos veces durante la meditación de Don. La primera ocurre cuando la cámara se detiene sobre él y el guía espiritual habla de la renovación del ser. Es lógico su uso ahí, ya que su función durante la meditación es sanar y purificar el aura, que es lo que está viviendo el personaje en ese preciso momento. La segunda es sobre la sonrisa de Don, en su *close-up*, y aquí tiene un doble sentido: efectivamente, la sonrisa puede significar que Don finalmente ha alcanzado la paz, pero cualquier

persona que haya visto una caricatura puede reconocer también el uso de una campana –muchas veces acompañado de la imagen de un foco que se enciende encima de la cabeza del personaje– para representar una idea, en este caso, la inspiración para el comercial de Coca-Cola. En este sentido, el *tingsha* también cumple la función metalingüística de Jakobson, pues corrobora para el espectador el toque travieso que Weiner mantiene a lo largo de la serie sin declarar abiertamente las intenciones de sus personajes.

Por otra parte, también existen referencias intratextuales que contribuyen a que el espectador asigne el anuncio a la creatividad de Don. Esta estrategia narrativa se denomina *foreshadowing*, o prefiguración, en la que se va sembrando gradualmente un punto argumental. Desde la primera temporada de la serie, McCann Erickson intenta reclutar a Don para Coca-Cola, incluso ofreciendo a su esposa Betty (January Jones), la oportunidad de participar en el *casting* para un comercial del refresco (“Shoot”, S01E09, 2007). Ya cercano al final de la serie, McCann finalmente compra la agencia de Don y la presencia de la marca rodea al protagonista constantemente. En “The Milk and Honey Route” (S07E13, 2015), el dueño de un motel le pide que componga una máquina despachadora de Coca-Colas, argumentando que le gusta esa y que Coca-Cola quiere cambiarla por una nueva (un guiño evidente de Weiner a la reformulación fracasada de “New Coke” en 1985). La reparación también es simbólica de la intervención de Don para el beneficio de la marca. Ya en el último episodio, el acantilado del centro espiritual y la recepcionista rubia con las coletas dobles que conversa con Don pueden ser interpretadas como fuentes de inspiración para la colina y una de las cantantes del anuncio, respectivamente. Asimismo, existe un paralelismo un tanto cuanto maquiavélico en que al inicio del episodio Joan (Christina Hendricks) consume cocaína y al final Don ceda ante la seducción de Coca-Cola.



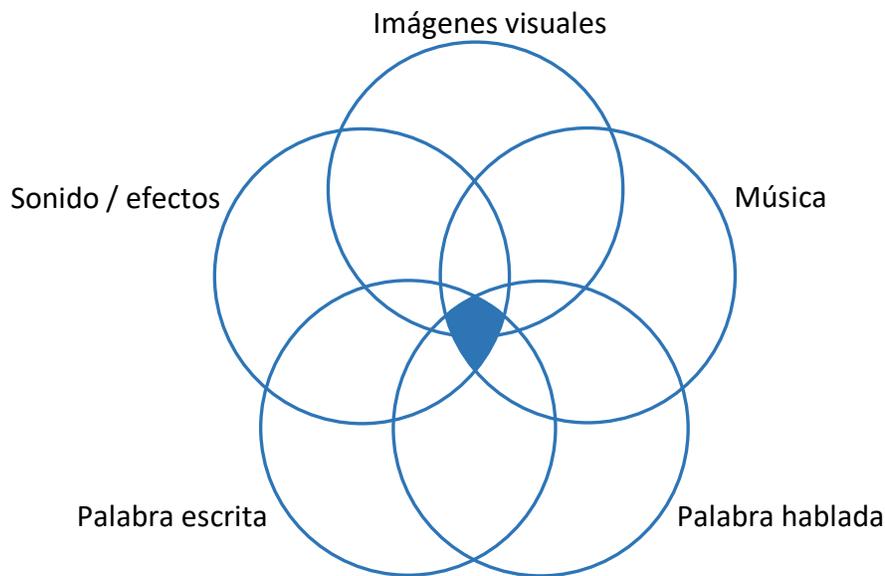
**Fig. 3a:** Don Draper sonríe mientras medita durante la secuencia final de “Person to Person” (Matt Weiner [esc. y dir.] S07E14, 2015). **Fig. 3b:** La reparación de la máquina de Coca-Cola en “The Milk and Honey Route” funciona como metáfora para la relación entre Don y la marca de refrescos (Carly Wray y Matt Weiner [esc.], Matt Weiner [dir.] S07E13, 2015). **Fig. 3c:** La chica de las coletas en la recepción es una clara prefiguración de una chica muy similar en el comercial de Coca-Cola “Person to Person” (Matt Weiner [esc. y dir.] S07E14, 2015).

La música –y el sonido en general– también es un medio muy eficaz para reafirmar y mantener el proceso comunicativo, cumpliendo la función fática de Jakobson. En el capítulo anterior ya habíamos notado las observaciones de Michael Chanan y Lynn Spigel sobre la tendencia de las cadenas del *broadcasting* a usar la continuidad sonora y, en particular, un volumen alto, para preservar el flujo televisivo. Sin embargo, lo opuesto también opera de manera similar; ante una continuidad auditiva, el silencio tiende a llamar la atención del espectador. La penúltima secuencia de “Person to Person” es un montaje que visita a varios de los personajes para cerrar sus líneas argumentales. Las viñetas están acompañadas de una pieza musical por el compositor de la serie, David Carbonara. Se trata de un adagio dulce, con tonos melancólicos, que permite al espectador despedirse de los personajes y termina justo cuando llegamos a Don en el centro espiritual. Al manejar la última secuencia sin el acompañamiento del *music score*, la secuencia resalta de las demás, el espectador entiende que aún hay elementos dramáticos que exponer; de haber continuado, habría vinculado a Don con el resto de los personajes y ahí acabaría el capítulo. Esto nos trae, nuevamente, a la sonrisa de Don, momento en el que incluso los efectos sonoros se desvanecen y solo escuchamos el *tingsha*. El silencio, acentuado por el *tingsha*, sobresale del contexto sonoro y llama la atención del espectador, preparando el camino para el contraste con la voz de la cantante del anuncio.

Este análisis extendido de la secuencia, que dura poco menos de dos minutos, nos permite llegar a dos determinaciones: Primero, que cada elemento, ya sea visual, auditivo o narrativo, puede cumplir diferentes funciones lingüísticas a la vez. Tan solo el tañido solitario del *tingsha* juega un papel importante para las seis funciones lingüísticas de Jakobson, cubriendo el espectro completo de su modelo. Segundo, y más importante, que un producto audiovisual no opera a través de la imagen como elemento central y dominante, recibiendo apoyo de del sonido y la música, sino que se trata de un sistema de significación complejo, construido a través de diferentes agentes que trabajan en concierto para la transmisión del mensaje.

Rodman resuelve esto apropiándose de los cinco canales de información del lenguaje cinematográfico propuestos por Christian Metz: (1) imágenes fotográficas en movimiento, (2) sonido fonético, (3) sonido musical, (4) ruidos y (5) títulos y otros gráficos (Bellour, 2001, p. 24). Con ellos construye su “Modelo interconectado de significación en la televisión” para analizar

cómo opera cada elemento del lenguaje audiovisual con relación a los demás durante la articulación del discurso televisual y que le permite enfatizar el papel que juega la música como vehículo de significación, un acercamiento que por lo general le ha resultado problemático a los enfoques musicológicos (Rodman, 2010, pp. 41-43).



**Fig. 4:** Modelo interconectado de significación en la televisión de Rodman (2010).

Para ilustrarlo, Rodman elabora una lectura de la secuencia de título de la serie *The Rifleman* (1958-1963), cuyo tema musical fue compuesto por Herschel Burke Gilbert. Su análisis interrelaciona de manera eficaz los elementos visuales y sonoros de la secuencia, pero debido a que las categorías de Metz están orientadas al estudio de los canales en sí, no son particularmente funcionales para determinar la agencia y autoría que ejerce cada uno de los realizadores. Por ejemplo, el guionista es la persona responsable del desarrollo narrativo de la obra; cada uno de los canales se desprende de su trabajo; los diálogos, los textos en pantalla, el tono general, que influye en el diseño de producción, la fotografía y la música; para nombrar solo unos. Sin embargo, el modelo no contempla su aportación. Por otro lado, considerar los títulos y gráficos como una categoría independiente puede funcionar si estos son simples superimposiciones sobre un encuadre ya filmado, como en el ejemplo de *The Rifleman*, ya que se trata de un elemento externo que añade a una imagen terminada. Sin embargo, en

composiciones más elaboradas, en las que los títulos y gráficos están integrados al diseño total de la imagen, los gráficos en realidad forman parte de la dirección de arte de la secuencia. A su vez, “Imágenes visuales” agrupa diferentes disciplinas de la realización audiovisual indiscriminadamente, como la cinefotografía, la dirección de arte y el montaje, cada una de las cuales merece atención específica, ya que contribuye de manera fundamental a la construcción del mensaje.

## Canales y agentes narrativos en el drama audiovisual

Aclarando el papel de la música dentro de la narrativa en el cine y la televisión, en 1961 el compositor Dimitri Tiomkin declaró:

La música de la pantalla continúa siendo discreta; ésta es la principal característica de cualquier *score* que se considere bueno. Pero la música de la pantalla ahora está tan ingeniosa y eficazmente integrada con el guion, la dirección y los propios actores, que se ha convertido en uno de los medios de narración de historias (Tiomkin, 1974, p. 1).

Retomando el concepto del “emisor”, tanto en el cine como en la televisión, esta figura está conformada por un equipo de realizadores: guionistas, directores, actores, cinefotógrafos, directores de arte, editores, diseñadores de sonido y, por supuesto, compositores musicales, entre otros, cada uno responsable de un aspecto de la producción, pero que trabajan a la par para crear una narración. Esto problematiza la agencia que ejerce cada uno de ellos para la construcción de una narración audiovisual. Christian Metz argumenta que, desde la perspectiva de la “alta cultura”, las obras armadas por un equipo, o que pasan de mano en mano durante su manufactura, en realidad carecen de un autor, asemejándolas a los mitos y los relatos folclóricos que una sociedad va construyendo a lo largo del tiempo. Citando a Albert Laffay, explica que, aunque el espectador presupone que hay alguien detrás de la cámara, un “gran fabricante de imágenes”, esto no necesariamente le brinda el status de “autor” (Metz, 1974, pp. 20-21).

Los estudios cinematográficos han resuelto este problema asignando la autoría de una película a su director. En 1948, Alexandre Astruc desarrolló su concepto de *la caméra-stylo* (“la

cámara-pluma”), sosteniendo que es el director quien supervisa todos los elementos fundamentales de la obra, como la ubicación de la cámara, el bloqueo de las escenas, la iluminación, el montaje y el manejo sonoro. En su artículo de 1954 para *Cahiers du Cinéma*, “*Une Certaine Tendance du Cinéma Français*” (“Una cierta tendencia en el cine francés”), François Truffaut postula su “*politique des auteurs*” (“política de los autores”) y hace un llamado para que los directores tomen mayor control sobre sus obras, ya que los directores que ejercen autoridad y flexibilidad sobre el guion –en lugar de simplemente traducirlo a la pantalla– son quienes desarrollan las películas de mayor calidad. Finalmente, en 1962 Andrew Sarris acuña la “teoría del autor”, condicionando además que, para que un director pueda ser considerado un “autor”, sus películas deben llevar su sello estilístico personal e inconfundible (Sarris, 1962/63, pp. 1-8).

En una serie televisiva, en cambio, el responsable creativo final es el denominado *showrunner*. Aunque por lo general lleva el crédito de productor ejecutivo, el *showrunner* tiende a ser el creador y / o escritor en jefe de la serie. Una vez que un estudio aprueba el proyecto para la producción de una serie, este escritor ejerce el control operativo y artístico sobre el programa, armando el cuerpo de realizadores y supervisando su trabajo, incluyendo a los directores de cada uno de los episodios, que, si bien gozan de una cierta libertad creativa, necesitan mantenerse alineados con el estilo, tono y técnica generales del programa para darle cohesión a la serie. Es importante resaltar que aquí no se está estableciendo una relación jerárquica que posiciona al guion sobre la dirección, sino que ambos –así como los demás aspectos de la producción– sirven a la narración del programa.

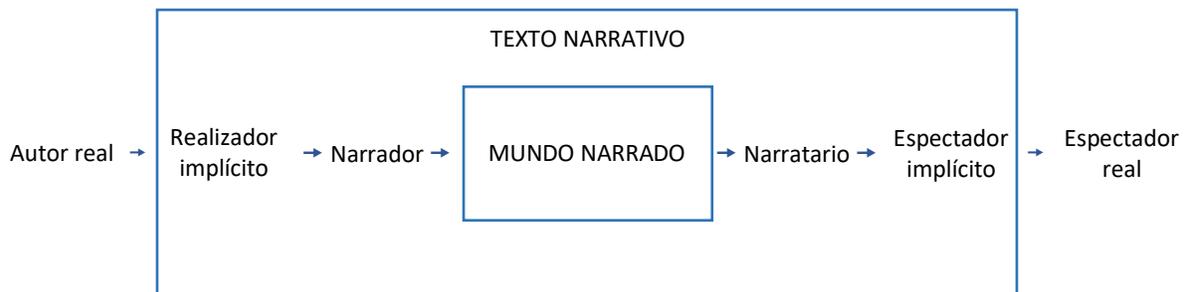
La situación se problematiza aún más porque durante la vida de una serie televisiva, este equipo está en constante cambio e incluso el *showrunner* puede ser remplazado por razones completamente ajenas al programa o cuando se busca cambiar su rumbo narrativo. El escritor James Manos, Jr., por ejemplo, desarrolló el programa piloto para la serie *Dexter* (2006-2013) a partir de la novela *Darkly Dreaming Dexter*, de Jeff Lindsay (aunque a la fecha Lindsay ha escrito ocho novelas sobre el personaje Dexter Morgan, la serie de televisión no sigue la trama de ninguna de ellas). Desde el momento en el que la cadena de cable Showtime aprobó la producción de la serie, Manos transfirió las riendas creativas a Clyde Phillips, quien asumió el papel de *showrunner* durante sus primeras cuatro temporadas. Otros dos escritores

compartieron la labor con Phillips durante este periodo, Daniel Cerone, durante la segunda temporada, y Melissa Rosenberg, durante la cuarta, pero ambos dejaron el programa para encabezar otros proyectos. Phillips finalmente abandonó la serie porque quería pasar más tiempo con su familia y, durante la quinta temporada, el estudio contrató a Chip Johannessen para encabezar al equipo, pero tras ciertas fricciones, y después de tan solo un año, fue remplazado por Scott Buck, quien ocupó la posición principal durante las últimas tres temporadas. Aunque se trata de un caso extremo, los constantes cambios de liderazgo en *Dexter* naturalmente impactaron su desarrollo y tuvieron como resultado una disparidad narrativa notoria de temporada a temporada.

Claramente, ni la figura del director de una película ni la del *showrunner* de un programa de televisión pueden ser acreditadas con la autoría absoluta de estas obras, aún cuando no haya un cambio de liderazgo. Sí, es su visión la que ultimadamente da forma e identidad al producto final, pero sería un error subestimar la agencia narrativa que ejercen las contribuciones estilísticas y voces respectivas de los demás realizadores. Vince Gilligan fue el creador y *showrunner* para toda la corrida de *Breaking Bad* (2008-2013). De los 62 episodios que componen la serie, Gilligan escribió doce y dirigió cinco, incluyendo el programa piloto, con el cual estableció el acercamiento visual y el tono general de la narrativa. Sin embargo, las imágenes más oscuras y atrevidas de la serie, que la elevaron como uno de los programas televisivos más estilizados para su época, fueron contribución directa del director de fotografía Michael Slovis, quien colaboró en 50 episodios a partir de la segunda temporada. De igual manera, el actor Bryan Cranston se apropió los esbozos generales que Gilligan había establecido para el personaje principal, Walter White, y fueron él y la diseñadora de vestuario, Kathleen Detoro, quienes dieron forma a la personalidad y el aspecto insípido del insignificante maestro de química y su conversión gradual en el rey de las metanfetaminas. La musicalización contenida y claustrofóbica de Dave Porter terminó de redondear la atmósfera de tensión y cine *western* que Gilligan buscaba para la serie.

Quizá la mejor forma para reconciliar esta disyuntiva es a través del concepto del “**autor implícito**”, postulada por Wayne Booth (1983, pp. 71-75). Booth explica que, a través del texto, un lector –o en el caso del cine y la televisión, un espectador– va creando una imagen del ente

que parece haber inventado e integrado los diversos aspectos y agentes narrativos por medio de los que está dialogando con él: el “gran fabricante de imágenes” de Laffay. No se trata del “**autor real**” –el realizador físico que desarrolla la obra audiovisual–, sino de una construcción, por parte del espectador, derivada de los atributos y argumentos que percibe *del texto*; las creencias, las actitudes, los valores y la personalidad que el espectador asume son parte del creador de la obra, pero que pueden diferir de la personalidad del autor real. Esto, según Seymour Chatman, ubica al autor implícito –que para propósitos de una obra audiovisual denominaremos el “**realizador implícito**”– en una posición inmanente a la narrativa en sí, mientras que el realizador real es extrínseco a ella. También es importante diferenciarlo del **narrador**, que es una invención del autor real/implícito como un recurso para relatar la historia al espectador y cuya perspectiva también puede diferir de la del autor real/implícito.



**Fig. 5:** Relación del autor/espectador real, el autor/espectador implícito y el narrador/narratario con respecto al texto narrativo.

Del otro lado de la narración están las contrapartes de estas figuras: el **narratario**, que es también ficticio y es el supuesto receptor del relato por parte del narrador; el “**espectador implícito**”, que es la audiencia que el autor real presupone está recibiendo el texto narrativo y cuyas características le son asignadas por el texto en sí –como la presuposición de que entiende el idioma en el que está siendo narrado– y el “**espectador real**”, que es un sujeto extrínseco, o “accidental” a la narrativa (Chatman, 1980, p. 146-151), como puede ser una persona que cambió de canal y que desconoce de qué trata la narración.

Podemos ejemplificar estas figuras a través de la serie *Outlander* (2014- ). El programa fue desarrollado para televisión por Ron D. Moore y está basado en la exitosa serie de novelas

románticas de la autora Diana Gabaldon, que combina elementos de ficción histórica, misterio, aventuras y viajes a través del tiempo. Presenta la historia de Claire Randall (Caitriona Balfe), una enfermera británica de la Segunda Guerra Mundial que, en 1946, mientras está en Escocia en una segunda luna de miel con su marido, Frank Randall (Tobias Menzies), se transporta a través del tiempo a las Tierras Altas de 1743 y encuentra aventura y romance con el apuesto guerrero Jamie Fraser (Sam Heughan), enredándose en los levantamientos jacobitas en el proceso.

Los *autores reales* del programa son Gabaldon, como creadora de la narración original, y Moore, como su adaptador a la televisión. Para el espectador, sin embargo, la línea divisoria entre uno y otro se difumina; la serie es su propio mundo narrativo, diferente al de las novelas. Aunque la suposición es que Moore toma las decisiones creativas de la serie con la aprobación de Gabaldon –ambos constituyendo, en conjunto, al *autor implícito*–, la narración en sí no provee suficiente información para determinar si éste es el caso o no. En las novelas, por ejemplo, el personaje de Frank es más desagradable, con rasgos machistas y mostrando poca empatía con Claire, abordando la problemática de género en el “presente” de Claire. Para la serie, Frank se muestra más empático, lo cual lleva la narrativa en otra dirección; aunque las diferencias de género sí son abordadas cuando Claire está con Frank en el siglo XX, el contraste con 1743 es mucho más prevalente. Esta decisión pudo haber sido tomada por Moore y su equipo de escritores para reforzar el conflicto provocado por el triángulo amoroso entre Frank, Claire y Jamie, o porque la distribuidora, Sony Pictures, deseaba suavizar el tono chovinista del personaje, pensando en la recepción por parte del telespectador.

La *narradora* principal de la serie es Claire, aunque Jamie también llega a narrar algunos episodios. Como ambos relatan los acontecimientos desde un punto que claramente es posterior a los eventos, entran dentro de la categoría de narradores extra-homodiegéticos, como postula Gérard Genette; esto es, narradores del primer orden (externos a la diégesis) que están relatando sus propias historias (Genette, 1980, pp. 243-249). Por otra parte, ¿a quién le está narrado su historia Claire? En esta serie, el *narratario* está ausente, tanto del mundo siendo narrado, como del propio texto, y, según Genette, en estos casos, termina fusionándose con el *espectador*

*implícito*, permitiendo que el *espectador real* –la audiencia– se identifique con él (Genette, 1980, pp. 255-260).

Chatman también aclara –en directa contraposición a Metz– que el “autor implícito” no está limitado a un individuo solitario necesariamente; la narrativa puede haber sido compuesta por un equipo de colaboradores, como sucede en el cine y la televisión; por un grupo dispar de personas durante un largo período de tiempo, como sucede en ciertas canciones folclóricas; o por selección aleatoria, a través de la programación de una computadora (Chatman, 1980, p. 149).

El “realizador implícito” de una película o un programa de televisión, entonces, es en realidad una amalgama conformada por las particularidades y los objetivos que cada integrante del equipo incorpora, en concierto, a la producción. Algunos de los “realizadores reales” comienzan a trabajar antes del rodaje (guionista), otros están frente a la cámara (actores), otros detrás (director, cinefotógrafo, director de arte, editor) y otros detrás de la banda sonora (diseñador de sonido, compositor). Es importante resaltar que no se trata de una relación jerárquica entre estos elementos, sino de una correlación sintáctica para expresar significado (Rodman, 2010, pp. 38-47). Ya en 1961, Tiomkin había explicado la misma idea en términos prácticos:

Es de incalculable valor para el compositor poder participar en conferencias sobre el argumento desde el principio. No solo comprenderá mejor el desarrollo, estado de ánimo y el propósito de la trama, sino que también podrá hacer sugerencias que permiten que la música satisfaga y fortalezca la historia. Por ejemplo, al azar: supongamos que, durante una historia, un hombre, sin previo aviso, abofetea a una mujer. Asumamos que los escritores concibieron la escena con los dos personajes hablando junto a una ventana. Un acto violento espontáneo, como una bofetada, logra mayor impacto si algo discreto prepara a la audiencia con uno o dos segundos de anticipación. Si no se proporciona esta preparación fugaz, la mente [del espectador] resentirá ser tomada por sorpresa. Ese “algo”, hemos encontrado, es la música. Si discutimos esta secuencia durante una conferencia sobre el argumento, yo podría decirle a los escritores o al director: “Necesito unos segundos justo antes de la bofetada para prepararla. Y lo discutiríamos para concluir

que el hombre tiene que dar unos pasos antes de abofetear a la mujer. Esto me da tiempo suficiente para presagiar el cambio violento del estado anímico (Tiomkin, 1974, pp. 1-2).

En este ejemplo, el segundo o dos que solicita Tiomkin repercute sobre el desarrollo dramático del guionista, pues esos pasos implican que el personaje ha tomado una decisión con total alevosía. Afecta al director y los actores, quienes tienen que reexaminar la puesta en escena para crear y justificar la distancia entre ellos. Afecta el trabajo del fotógrafo, pues sus emplazamientos necesitan tomar en consideración el movimiento que no tenía previsto, y también afecta el trabajo del editor, pues el ritmo entre los cortes necesariamente cambia. El hecho de que la bofetada es propiciada por un hombre a una mujer, y el lugar donde ocurre, exige un estado anímico específico de la música, diferente al que habría sido si la mujer fuera la que da la bofetada y ocurriera en, digamos, un lugar público.

Si esta suposición postulada por Tiomkin tiene tantas repercusiones para un momento específico de una narración, en la televisión seriada, en la que todos los departamentos están trabajando simultáneamente en varios episodios, la coordinación entre ellos se vuelve crucial. Para unificar los criterios de todos los departamentos, una de las herramientas con las que se desarrolla una serie es la denominada “biblia”, una guía para escritores y directores desarrollada por los *showrunners* con las reglas generales para el manejo dramático y formal del proyecto. La biblia se desarrolla desde que se escribe el episodio piloto y se va modificando conforme sea necesario a lo largo de la vida de la serie. Consideremos este fragmento, tomado de la biblia de la serie *Star Trek: The Next Generation* (1987-1994) una vez iniciada la producción de la serie:

Nos hemos topado con un fenómeno interesante. Cerrar cada episodio con el capitán Picard ordenando que la nave acelere a la “velocidad de curvatura” nos mete en problemas, dramáticamente hablando.

Nuestros nuevos efectos ópticos de la nave Enterprise entrando a velocidad superlumínica no duran más de uno o dos segundos. La nave parece estirarse como una liga, luego se dispara hacia adelante y desaparece de la vista demasiado rápido como para permitir que nuestros compositores rematen el final del programa con una composición musical adecuada. Necesitamos terminar cada episodio con un plano de la nave que dure mucho más que eso.

Nuestro equipo de guionistas puede ayudarnos escribiendo diálogos durante la última escena que no se refieran a la velocidad. El capitán puede ordenar que el teniente La Forge “establezca una trayectoria hacia \_\_\_\_\_” o que “nos saque de aquí” o que “salga de órbita” o lo que sea, siempre y cuando no se especifique la velocidad superlumínica. Esto nos da la oportunidad de usar cualquier plano de la nave que queramos durante el tiempo de pantalla que necesitemos (Roddenberry, 1987, p. 13).

Aquí tenemos una situación que afecta el clímax de cada episodio y los escritores deben considerar no solo los segundos musicales a los que hace referencia el pasaje, sino la librería de efectos visuales preexistentes con los que una serie cuenta para mantener los costos bajo control. El efecto visual al que se refiere ciertamente es impresionante para 1987, pero por sí mismo, sin un acompañamiento musical contundente, el cierre dramático del programa perdería fuerza. A diferencia del cine, en el que la producción solo se debe preocupar por las escenas correspondientes al proyecto, en una serie se necesitan tomar en consideración las diferentes posibilidades que cada episodio ofrece. Así, para el estudio de la narrativa cinematográfica y televisiva, resulta indispensable precisar la función y agencia que ejerce cada uno de los agentes de expresión con relación al trabajo de sus colegas; su autoría individual, que se desprende de sus propias experiencias, habilidades y valores, durante la visualización de la obra está entrelazada de manera indivisible de las de los demás realizadores, formando lo que Gorbman llama una “*combinatoire* de expresión” (Gorbman, 1980, p. 190).

Sería conveniente, entonces, redefinir los canales de significación de Rodman, usando en lugar de los cinco canales de Metz, los ocho departamentos principales de una producción: (1) el guion, que define la estructura narrativa, dirección de la trama y su premisa, o discurso; (2) la dirección, que brinda la visión creativa a todo el proyecto y da cohesión al trabajo de las demás áreas; (3) la actuación, que da vida a los personajes y los diálogos; (4) la cinefotografía, que usa los emplazamientos y movimientos de cámara y la iluminación para narrar la historia a través de imágenes; (5) la dirección de arte, que desarrolla los aspectos estilísticos y visuales del programa; (6) la edición, que monta las secuencias y, en esencia, reescribe la historia, ahora en términos audiovisuales; (7) el diseño sonoro, que construye la narración auditiva, incorporando y

mezclando diálogos, efectos y música; y (8) la música, que incluye el *music score* y la música preexistente que está incorporada a la narración.



Fig. 6: Agentes de la significación en la televisión.

Ahora bien, ¿qué es lo que aporta específicamente la música al proceso narrativo en un producto audiovisual y cómo lo logra?

## Resumen

Este capítulo sienta las bases para el análisis del *music score* desde una perspectiva interdisciplinaria. Partiendo del modelo de comunicación de Roman Jakobson, el capítulo usa el episodio final de la serie *Mad Men* para demostrar cómo la música, en asociación a la imagen, cumple las diferentes funciones comunicativas que estipula Jakobson de manera simultánea. *Mad Men* cierra con un tono ambiguo, que deja al espectador cuestionándose si el uso del comercial "Hilltop", de Coca-Cola, es testimonio de un nuevo estado de iluminación del personaje central, Don Draper, o si es otro ejemplo más de su materialismo cínico. Esto conduce a la noción

de que la televisión es un proceso de significación activo y bidireccional que, a través de una combinación de códigos visuales y sonoros, produce lecturas ideológicas diferentes basadas en la posición que ocupa el televidente dentro de la estructura social, como fue propuesto por Stuart Hall y Umberto Eco.

La narrativa de una serie televisiva resulta del trabajo combinado –una “*combinatoire* de expresión”, según Gorbman– de los diferentes realizadores involucrados, cada uno ejerciendo su propia agencia para la construcción de una narración audiovisual. El problema de la autoría, que se agudiza cuando se consideran los diferentes equipos de personas involucradas a lo largo de la realización de una serie, que puede durar varios años, puede ser resuelto a través del concepto del “autor implícito” propuesto por Wayne Booth y desarrollado por Seymour Chatman. Resulta indispensable, entonces, precisar la función y agencia que ejercen cada uno de los ocho agentes de expresión principales de una serie: el guion, la actuación, la dirección, la cinefotografía, la dirección de arte, la edición, el diseño sonoro y la música.

---

## Capítulo 3

---

### La agencia de la música en la televisión

En 1936, el compositor Maurice Jaubert declaró que la música “debería, como el guion, el montaje, la decoración y la fotografía, desempeñar su papel específico para dejar claro, lógico y verdaderamente realista, el relato de una buena historia, que es, por encima de cualquier otra consideración, la función de una película. Y mejor aún resulta si, de manera discreta, añade el don de una poesía propia” (citado en: Gorbman, 1987, p. 3).

Por su naturaleza temporal, la música de la pantalla –y el sonido en general– unifica y da ritmo al componente visual de una película o un programa de televisión, que consiste en secuencias de imágenes en constante cambio. De manera simultánea, facilita nuestra absorción al distraernos de su base tecnológica, que en la actualidad implica la reconstrucción digital de cada fotograma; contribuye a la creación de emociones y nuestra respuesta a los sucesos en la pantalla; establece el estado de ánimo y la atmósfera para cada escena; dirige la atención a situaciones y personajes que pueden estar frente a nosotros o no; nos ayuda a comprender las motivaciones de los personajes y lo que piensan; facilita la progresión narrativa, anticipando o reforzando eventos; y comenta sobre la trama, apoyando su discurso real.

La música logra todo esto porque es un sistema de expresión y tiene su propio significado puramente musical, creando tensión y resolución a través de una estructura lógica propia, un conjunto de signos y una sintaxis altamente codificados que forman un verdadero lenguaje. “Al igual que el lenguaje y otros sistemas de comunicación humana”, explica Katharyn Kalinak, “la

música consiste en un grupo de unidades básicas, un vocabulario, por así decirlo, y un conjunto de reglas para organizar estas unidades en estructuras reconocibles y significativas, una gramática” (1992, p. 4).

Como fue mencionado en el primer capítulo, uno de los obstáculos en el estudio de la música de la pantalla es que el investigador de los medios no está versado en el vocabulario, la gramática y las inflexiones del lenguaje musical. Aunque el presente estudio no pretende ser una disertación especializada de la música, a continuación se proporciona, de manera breve y muy lejos de ser exhaustiva, una explicación de los componentes básicos de la música para brindar al lector casual un marco de referencia rudimentario que le permita identificar y conectar significados a ellos.

Roger Kamien explica que el sonido comienza con la vibración de un objeto, como una mesa que es golpeada o una cuerda que es pulsada. Las vibraciones son transmitidas a nuestros oídos por un medio, que generalmente es aire, y provocan que nuestros tímpanos comiencen a vibrar también. Estos impulsos, o señales, se transmiten al cerebro, son seleccionados, organizados e interpretados (Kamien, 2004, p. 6). La música es parte de este mundo sonoro, seleccionando y organizando cada sonido de acuerdo a **las cuatro propiedades principales de la música:**

### *Tono*

El tono de un sonido se basa en la frecuencia de vibración de la onda sonora y el tamaño del objeto vibrante. Entre más lenta es la vibración y más grande es el objeto vibrante, menor es el tono (más grave); entre más rápida es la vibración y más pequeño es el objeto vibrante, mayor es el tono (más agudo). Por ejemplo, el tono de un violonchelo es menor que el del violín porque el chelo tiene cuerdas más largas y una caja de resonancia más grande. Tendemos a asociar los tonos más altos con los estados de ánimo alegres y los tonos bajos con la tristeza.

## *Dinámica*

Dinámica se refiere a la sonoridad, o volumen, y se basa en la amplitud de la onda sonora. Entre más pequeña la onda, menor el volumen; entre más amplia, mayor el volumen. El aumento gradual de la sonoridad de una pieza musical genera sentimientos de excitación, mientras que la disminución gradual puede transmitir una sensación de calma.

## *Timbre*

También conocido como color, el timbre se refiere a la cualidad sonora que distingue una voz o instrumento de otro. Aunque percibimos los sonidos como una sola onda, en realidad están compuestos por varios tonos simultáneos, llamados armónicos. Si una flauta y un clarinete tocan el mismo tono al mismo nivel dinámico, podemos distinguir uno del otro por su timbre, o color. Lo mismo sucede con las voces humanas. El timbre puede variar de opaco (el clarinete, el contrabajo), a ordinario (el piano, la flauta), hasta brillante (la trompeta, el saxofón). Los cambios de color tonal pueden crear contrastes o cambiar la expresividad de una misma melodía, mientras que preservar el color al repetir una melodía con un mismo instrumento, genera una sensación de continuidad y facilita su identificación.

## *Duración*

La duración se refiere al tiempo que se sostiene un sonido y está asociado con el ritmo.

Estas propiedades, a su vez, permiten organizar los sonidos –y silencios– a través de **los tres parámetros fundamentales de la música** descritos a continuación.

## Melodía

La melodía es una serie de notas organizadas en un orden memorable y reconocible que le brinda forma, identidad y sentido propio, convirtiéndola en el punto de acceso principal para el oyente a la música. Está concebida con una estructura definida, un principio, una mitad y un final, y erigida a través de **motivos**, que son figuras identificables que sirven como la base de la construcción, y **frases**, unidades que tienen un sentido musical propio y terminan en una **cadencia** (un punto de llegada, o descanso, que le da a la frase la sensación de cierre). Una forma muy común para estructurar una melodía es a través un par de frases, la primera, que termina en una cadencia incompleta y parece abrir una interrogante, y la segunda, que termina en una cadencia completa, que parece resolver la interrogante. Naturalmente, existen estructuras más complejas.

Por ser fácilmente reconocibles, incluso cuando la instrumentación o el ritmo cambia, una de las estrategias más eficaces para la música de la pantalla es el **leitmotiv**, un patrón musical identificable y recurrente. Un leitmotiv puede consistir en una melodía, una armonía o un ritmo, y puede ser corto, como una frase de pocas notas, o tan extendido como un tema completo (Kamien, 2004, p. 381); un par de ejemplos serían el *riff* de doce compases para guitarra eléctrica compuesto por Neal Hefti para la serie *Batman* (1966-1968) o el coro de una nota: “men”, que resalta los momentos cómicos en *Two and a Half Men* (2003-2015), compuesto por Grant Geissman, Lee Aronsohn y Chuck Lorre. Como Gorbman indica, la música también está codificada por el propio contexto fílmico, así que, cuando es presentado junto a una imagen específica –un personaje, un objeto o una ubicación, por ejemplo– asume un significado en virtud de su asociación ella (Gorbman, 1987, p. 3).

Ron Rodman explica que los leitmotivs también cumplen, de manera paralela, una segunda función: son descriptores, ya que llevan consigo los significantes denotativos para identificar a personajes o situaciones, pero también llevan los significantes connotativos de las temáticas que aborda la trama. Por esta razón, y dependiendo en cómo es presentado en términos de instrumentación, timbre y dinámica, los leitmotivs son particularmente útiles para

designar emociones. Vistos con esta perspectiva, cumplen una doble función narrativa: una textual al identificar a un personaje o situación (denotación), y otra discursiva, que informa al espectador sobre los rasgos del personaje o la situación (connotación) (2010, pp. 116-131).

## *Armonía*

La armonía se refiere a la coordinación de, por lo general, tres o más notas tocando simultáneamente, denominadas **acordes**. La armonía regula la concordancia entre sonidos que suenan simultáneamente y su enlace con sonidos vecinos, tocados ya sea por un mismo instrumento o por diferentes instrumentos o voces. Es la base de la melodía y le da textura, como sucede con un cuarteto de voces, con un cantante interpretando la línea melódica central, y los otros tres proporcionando acordes complementarios.

## *Ritmo*

El ritmo se refiere al flujo de la música a través del tiempo. Su unidad básica es el **beat**, una pulsación discernible y recurrente que divide la música en unidades de tiempo iguales. Kamien describe la esencia del ritmo como un patrón recurrente de tensión y liberación, expectativa y cumplimiento, cuya organización permite generar contraste y diversidad a través de diferentes tonos, dinámicas, timbres y texturas (Kamien, 2004, p. 38).

La música occidental generalmente utiliza un sistema musical denominado **tonalidad**, que gira alrededor de un solo tono o **nota tónica**, que funciona como el centro de gravedad de la pieza: un punto focal alrededor del cual se organizan el resto de las notas y que sirve como el lugar donde una pieza musical comienza y termina. Bajo el sistema tonal, a medida que los tonos y acordes se alejan de este centro tonal, la música produce asociaciones de desorden, inestabilidad y tensión. A medida que regresan a él, se produce una sensación de orden y estabilidad, aliviando esta tensión. La tonalidad se puede subdividir de diferentes maneras, pero una división importante es la que se da entre las escalas de modo mayor y de modo menor. El

modo mayor a menudo produce asociaciones de felicidad y brillo, mientras que el modo menor se asocia con la melancolía y el malestar.

Finalmente está la **instrumentación**, u orquestación, que es el arte de organizar una composición para la interpretación de un conjunto musical. De hecho, en ocasiones los compositores diseñan una melodía con base en el rango tonal y el timbre de un instrumento específico o por las variaciones o contrastes que diferentes instrumentos ponen a su disposición, permitiéndoles acentuar diferentes frases o secciones. La selección de instrumentos puede obedecer a la investigación que un compositor realice sobre la música y los sonidos característicos de un lugar o una época, para la creación de texturas específicas o novedosas. Culturalmente, también se han creado convenciones para representar situaciones específicas, como el uso de una trompeta para acontecimientos heroicos o del blues o jazz con un saxofón insinuante para ambientar una escena de seducción. El compositor Marlin Skiles aclara que la primera consideración para un compositor de la pantalla siempre es el presupuesto, pues define los alcances de la agrupación de músicos a su disposición (1976, p. 67-68). Henry Mancini, a su vez, resalta también la importancia del contratista de la orquesta, ya que el *scoring* toma varios días y es posible requerir diferentes combinaciones de músicos cada día, además de que hay casos en los que un mismo músico toca más de un instrumento (2004, 21-24). Con esto en mente, el compositor puede elegir el conjunto musical indicado con base en las características del proyecto y el género dramático –comedia, horror, *western*– aunque es importante recordar que no existen reglas específicas para el tipo de instrumento con relación al género del proyecto. La serie de Joss Whedon, *Firefly* (2002-2003), por ejemplo, es un híbrido entre la ciencia ficción y el *western*. Su compositor, Greg Edmonson, enfatizó el uso de instrumentos y técnicas propias del viejo oeste, como el *slide* o *bottleneck* para la guitarra y el violín, usado al estilo *bluegrass*, *folk* o *country*. Por su portabilidad, estos instrumentos concuerdan con el carácter nómada de los personajes y la atmósfera general *hillbilly* de la serie. Las visitas a diferentes mundos requerían estilos musicales diferentes, sin embargo, así como los momentos de dramatización para los personajes, enriqueciendo la textura musical del programa.

En su libro *Music Scoring for TV & Motion Pictures*, Skiles provee dos tablas como referencia sobre los instrumentos de la orquesta, reproducidas aquí en su integridad. La primera

resalta las cualidades emocionales o atmosféricas más comunes en un proyecto para la pantalla y los instrumentos compatibles que pueden asociarse a ellas. La segunda se concentra en algunos instrumentos de la orquesta y las cualidades asociadas específicamente a ellos (Skiles, 1976, p. 70-71). De ellas podemos deducir dos cuestiones importantes: Primero, aunque el tipo de asociaciones que plantea Skiles son altamente subjetivas y propias a la época en la que escribió su libro, sí dejan entrever la intencionalidad y el proceso de reflexión por el que atraviesa el compositor, no solo al componer la música, sino para buscar el sonido adecuado para lo que pretende expresar con ella. Segundo, aunque la primera impresión podría ser que estas asociaciones contienen contradicciones –las violas pueden ser cálidas, oscuras, dramáticas, apacibles, melódicas o insustanciales– en realidad son testamento del rango de versatilidad de los instrumentos y la capacidad afectiva de las propiedades de la música. Vale la pena recordar aquí la aclaración de Gorbman sobre la interdependencia de la música y la imagen (1987, p. 3): no es cuestión de meramente usar un instrumento específico para propiciar la significación deseada, es el contexto audiovisual completo con el que la música y la imagen están codificadas.

Cualidad emocional o atmosférica	Instrumentos compatibles
<b>Drama</b>	Cuerdas graves Cuernos franceses o trombones Vientos de madera graves Cuerno inglés (registro bajo) Flauta bajo (registro bajo) Clarinete contrabajo (registro bajo) Piano
<b>Misterio</b>	Flauta bajo Cuerdas (tremolando) Contrafagot (registro bajo) Cuernos franceses (con la mano o sordina en la campana) Órgano Hammond o <i>Novachord</i> Órgano Yamaha Sintetizador Moog
<b>Romance</b>	Violines (registro medio y alto) Clarinete soprano (registro medio) Oboe (con discreción) Flauta (registro medio) Flauta bajo (registro medio y bajo) Cuerno francés (registro medio y alto) Clarinete bajo (registro alto) Violas, chelos (registro medio y alto) Vibráfono
<b>Humor</b>	Fagot (registro medio y bajo) Oboe (registro medio y alto) Clarinete Xilófono Clarinete bajo (registro bajo)
<b>Escena pastoral</b>	Flauta (registro medio y alto) Trompa de caza (registro medio y alto) Trompeta (registro medio) Clarinete (registro medio) Cuerno inglés (registro medio) Oboe (registro medio y alto) Violines (registro alto) Arpa (registro medio y alto) Piano (registro medio y alto)
<b>Ciencia ficción</b>	Sintetizador Moog Órgano Yamaha Voz femenina (soprano) Vibráfono (efectos de bruma) Muchos efectos de percusión Cuerdas (armónicos) Flauta (registro alto)
<b>Terror</b>	Clarinete contrabajo Contrafagot Tuba Trombones bajos Instrumentos electrónicos (efectos) Piano (bajo, clave de fa en cuarta) Cuernos franceses (registro bajo, con la mano en la campana) Timbal Bombo
<b>Fondo narrativo</b>	Cuerdas combinadas un viento madera (registro medio)

**Tabla 2:** Cualidades emocionales o atmosféricas y sus instrumentos asociados (Skiles, 1976, p. 70).

Instrumentos	Registro alto	Registro medio	Registro bajo
<b>Flauta</b>	Panorámico Escénico Brillante y alegre	Romántico Sutil	Misterioso Sutil
<b>Flauta alto</b> <b>Flauta bajo</b>	No recomendado (volumen débil)	Dramático Misterioso Ominoso	Dramático Débil Ominoso
<b>Oboe</b>	Insustancial Lastimero	Impresionante Asertivo Humorístico	Dramático Intrigante
<b>Cuerno inglés</b>	Insustancial Atractivo	Fuerte Solitario Apreensivo	Oscuro Vívido
<b>Fagot</b>	Insustancial Triste	Enérgico Melódico Misterioso Dramático	Dramático Humorístico
<b>Contrafagot</b>	No recomendado	Poco efecto	Enigmático Aterrador Misterioso Siniestro
<b>Clarinete soprano</b>	Fuerte Asertivo	Melódico Romántico	Oscuro Cálido
<b>Clarinete bajo</b>	Atractivo Melódico	Cálido	Dramático Oscuro Humorístico
<b>Clarinete contrabajo</b>	Poco efecto	Misterioso Dramático	Melodramático Ominoso
<b>Cuerno francés</b>	Asertivo Enérgico	Cálido Atractivo	Dramático
<b>Trompeta</b>	Heroico Fuerte Independiente Asertivo	Melódico Enérgico Individualista	Dramático Nostálgico
<b>Trombón</b>	Misterioso Pesado	Fuerte Dramático	Oscuro Melodramático Sombrío
<b>Violines</b>	Vivaz Melódico Llamativo	Cálido Romántico Compasivo	Oscuro Dramático Taciturno
<b>Violas</b>	Insustancial Melódico	Cálido Apacible Nostálgico	Oscuro Dramático
<b>Chelos</b>	Tenso Romántico	Cálido Sonoro	Dramático Asertivo

**Tabla 3:** Cualidades asociadas a los instrumentos (Skiles, 1976, p. 70).

## **Estructura musical e instrumentación en el tema principal de *Da Vinci's Demons***

El tema principal de la serie *Da Vinci's Demons* (2013-2015) es un buen ejemplo de cómo un compositor usa estos elementos para crear una composición que no solo funcione musicalmente, sino que contribuya a la construcción narrativa de una obra audiovisual. Creada por el escritor David S. Goyer, la serie es una fantasía histórica y presenta a un Leonardo Da Vinci joven, arrogante y aventurero, que se ve atrapado en medio del conflicto entre Florencia y Roma durante el Renacimiento. Para la música, Goyer seleccionó a Bear McCreary tras ver su instrumentación poco convencional para la versión reimaginada de *Battlestar Galactica* (2003-2009) y su acercamiento atrevido para *The Walking Dead* (2010- ). McCreary, que es un músico entrenado clásicamente, siempre ha tenido una fascinación por los instrumentos étnicos y poco convencionales, así que cuando Goyer lo contactó para escribir la música de un drama histórico, aceptó de inmediato. Investigó composiciones, intervalos y modalidades de la época, así como instrumentos como la viola da gamba, el violone, el cromorno, la chirimía antigua, los laúdes, la trompeta barroca y la zanfona. Sin embargo, lo primero que Goyer le pidió fue que no usara un sonido puramente renacentista; el tono contemporáneo de las imágenes y el estilo de edición requería un enfoque estilístico más dinámico y anacrónico. “La música renacentista carece de la tensión necesaria, precisamente porque los timbres y acordes que asociamos con ciertas emociones cinematográficas simplemente aún no se habían puesto en práctica”, explica McCreary. La solución del compositor fue enmarcar los instrumentos de época con sonidos contemporáneos: la orquesta, un cuarteto de cuerdas, percusiones y sintetizadores, para darle más peso a las composiciones, siempre respetando las escalas y los acordes renacentistas (McCreary, 2013a; Goyer, 2013, Lindbergh, 2018).

Para el tema principal de la serie, McCreary tomó su inspiración del propio Leonardo, quien usaba la escritura especular, o “en espejo”, para sus apuntes. Con esto en mente,

McCreary diseñó un palíndromo musical, en el que la primera frase del tema avanza hacia adelante, y la segunda avanza hacia atrás. En la música, esta técnica es bastante común y se conoce como “retrógrado”, generando una simetría melódica perfecta. El riesgo, sin embargo, está en caer en un ejercicio intelectual que opere musicalmente, que no cumpla las funciones dramáticas que el programa requiere de su música. La música debe ayudar a crear el mundo en donde se desenvuelve la historia y, sobre todo, dar vida sus personajes, así que McCreary experimentó hasta encontrar una combinación que funcionara de manera emocional también, escribiendo de los extremos hacia el centro de la melodía.

El “tema hacia adelante” inicia con dos acordes en modo mayor, seguidos por dos acordes en modo menor; esto le da un carácter heroico y optimista, haciéndolo ideal para los momentos de aventura.



Fig. 7: El “tema hacia adelante” de *Da Vinci's Demons* (McCreary, 2013a).

El “tema en reversa”, en cambio, inicia con dos acordes en modo menor, seguidos por dos acordes en modo mayor, lo cual lo hace más misterioso y melancólico, y es más adecuado para los momentos de mayor vulnerabilidad.



Fig. 8: El “tema en reversa” de *Da Vinci's Demons* (McCreary, 2013a).

Otro elemento importante del tema es el “*Ostinato de Da Vinci*”. Un *ostinato* es una frase que se repite persistentemente en el mismo tono y que le brinda ritmo y ayuda a estabilizar la pieza.



Fig. 9: El “*Ostinato de Da Vinci*” de *Da Vinci's Demons* (McCreary, 2013a).

El tema de *Da Vinci's Demons* inicia con el *ostinato*, interpretado por un cuarteto de cuerdas, con el violonchelo como instrumento central y los otros armonizando. El *ostinato* impulsa de manera robusta toda la pieza, y después de cuatro compases, inicia la melodía, que está dividida en cuatro frases. La primera introduce el “tema hacia adelante”, interpretado por una viola da gamba acompañada de laúdes. El tema se repite en la segunda frase con una variación: termina con un tono ascendente, que lo convierte en una cadencia incompleta. La tercera frase es esa misma variación, iniciando en la nota alta de la segunda frase, pero ahora presentando el “tema en reversa”, interpretado por la sección de violines de la orquesta, lo cual intensifica la melodía, para ahora bajar y repetir el “tema en reversa en la cuarta frase, que completa la cadencia en la misma nota tónica con la que comenzó la melodía y cierra satisfactoriamente la estructura.



**Fig. 10:** Melodía completa de *Da Vinci's Demons* (McCreary, 2013a).

Originalmente, el tema terminaría ahí; David Goyer tenía planeado que la secuencia de título durara 30 segundos en total, pero tras escuchar el bosquejo de McCreary, quedó tan impresionado que le pidió que lo extendiera a 60 segundos. Este tiempo adicional permite retomar el “tema hacia adelante” y su variación, ahora interpretados por la orquesta completa y puntualizados con la percusión hasta llegar a la nota más alta, que sirve de punto focal emocional y le brinda un clímax poderoso a toda la pieza. Para McCreary, esta decisión representó un ejemplo prácticamente sin precedentes, en el que un *showrunner* estuvo dispuesto a sacrificar tiempo muy valioso para la narración con tal de presentar adecuadamente el tema al espectador (McCreary, 2013a).



**Fig. 11a, b, c:** Las imágenes de la secuencia de título de *Da Vinci's Demons* buscan simular que se está hojeando los cuadernos con ilustraciones de Leonardo, pero sigue el ritmo y la estructura del tema musical de Bear McCreary "The Hanged Man" (S01E01, esc. y dir. David S. Goyer, 2013).

Esta decisión, sin embargo, también tuvo repercusiones financieras importantes. Como ya había episodios terminados, tuvieron que ser reeditados para encontrar esos treinta segundos, además de que la animación que compone la secuencia de título, duraría el doble de

lo planeado (Goyer, 2013). La animación utiliza *flash frames*, imágenes de corta duración —a veces solo un cuadro—, para simular que se está hojeando los cuadernos de Leonardo y sigue el ritmo y la misma estructura que el tema de McCreary.

## Funciones de la música para la pantalla

Las propiedades y parámetros puramente musicales proveen al compositor una amplia gama de técnicas para crear piezas complejas e interesantes, pero, retomando a Vaughan Williams, la música de la pantalla es un arte aplicado y resulta crucial entender cómo estos códigos funcionan para construir una narración audiovisual.

Como será abordado con detalle en páginas posteriores, los estudios cinematográficos han tendido a categorizar la música de la pantalla de dos maneras: **la música diegética** o **source music**, que forma parte del mundo siendo narrado, como sería la que es emitida por un instrumento musical tocado por uno de los personajes, estén situados adentro del encuadre o afuera de él; y **la música no-diegética**, que es externa a ese mundo, pero forma parte del aparato narrativo en sí. En la era del cine mudo, esta música se tocaba físicamente en los cines para disimular el ruido del proyector y reforzar la experiencia, y con la introducción del cine sonoro, forma parte del *music score*, ya incorporado al film. Cabe resaltar que, en inglés, el término *score* tiene dos acepciones: una como verbo, que se refiere al proceso físico de componer la música en sincronización con las imágenes, y otra como sustantivo, que se refiere a la partitura que es compuesta específicamente para la obra (Rosar, 2002, p. 5). En este sentido, también es importante considerar dos tipos de *music scores*: el **original**, con música compuesta específicamente para la película, como Jerry Goldsmith hizo con su *score avant-garde* para *Planet of the Apes* (Franklin J. Schaffner, 1968), o el *score* que usa **música apropiada** de otra fuente y sincronizada o adaptada a la narración, como Stanley Kubrick hizo para *2001: A Space Odyssey*, también en 1968.

Diversos académicos, cineastas y músicos han intentado sistematizar las funciones del *music score* para proveer una taxonomía comprensiva, pero han encontrado dificultades. La más

evidente es que las categorías tienden a traslaparse; una composición puede cumplir varias funciones a la vez y eso problematiza su categorización. Por otro lado, la mayoría de las taxonomías se concentran en el texto principal de una narración audiovisual y no en sus elementos paratextuales, como las secuencias de títulos, créditos o entradas y salidas a comerciales, donde la música adquiere facultades adicionales. Dependiendo del tipo de investigación, también existen funciones sociales (la mediación entre la tecnología y el espectador), antropológicas (ocultar el sonido del proyector en la época del cine mudo), económicas (la inclusión de música popular para añadir al proyecto valores de comercialización) o extratextuales (mantener flujo televisual durante los cortes comerciales). En palabras de Douglas Gallez, “El hecho es que la música funcional no se presta a una buena categorización, pero es útil para resolver las complicaciones como base para las decisiones de producción y los juicios críticos (1970, p. 47).

Por lo meticoloso y exhaustivo de su trabajo, un excelente punto de partida son las dieciocho categorías que Zofía Lissa detectó para las funciones que la música puede realizar como parte de un producto audiovisual (tomadas de Berndt y Hartmann, 2008, p. 129):

1. **Ilustración musical de movimiento y sonidos.** Aquí Lissa se refiere a los momentos en los que la música imita de manera precisa las acciones en la pantalla, una técnica conocida como *Mickey Mousing*, por ser herencia directa de la animación (el entrecuchar de los platillos al momento en el que un personaje le da una cachetada a otro, por ejemplo).
2. **Énfasis en el movimiento.** Esto se refiere a resaltar a través de armonías o una melodía, movimientos específicos en la pantalla, como un actor corriendo, un caballo galopando o un auto moviéndose a alta velocidad. Esto, naturalmente, está íntimamente ligado con el ritmo de la secuencia.
3. **Estilización de sonidos reales.** Resaltar musicalmente, de manera estilizada, sonidos de la narración, como un tren en movimiento, sonidos de la naturaleza, risas, gritos, pasos ominosos, etc.

4. **Representación de locaciones.** Usar música que permita al espectador asociar la acción con una ubicación geográfica, cultural, étnica o social. Esto puede ser a través de instrumentos, estilos o géneros musicales representativos.
5. **Representación del tiempo.** Lo mismo ocurre con representaciones de periodos históricos específicos, ya sea del pasado lejano, el presente, o el futuro.
6. **Deformación del sonido.** La música experimental o *avant garde* puede generar efectos de alienación, como podría ocurrir en planetas desconocidos o en situaciones de crisis psicológicas.
7. **Comentario.** Esto es, crear un distanciamiento entre la imagen y la música para comentar –y a veces emitir un juicio– sobre la situación. La forma más común es el **contrapunto** audio-visual, esto es, usar música que contradice el ánimo natural de la imagen. Por ejemplo, usar música melancólica durante el regreso triunfal de unos soldados, resalta el sentimiento de pérdida de vidas, o bien, usar una canción de cuna para las películas de terror, causando una sensación de ironía. También es posible crear un distanciamiento temporal entre imagen y música cuando una pieza musical le añade una dimensión emocional a una secuencia de eventos que acaba de ocurrir.
8. **Música diegética.** Esto es, música que proviene de una fuente interna de la realidad ficticia representada, como una persona cantando o una banda de jazz tocando y que puede ser escuchada por los personajes, aunque la fuente no sea visible (como la música molesta de un elevador). Lissa denomina estas escenas “situaciones de música real”.
9. **Expresión de las emociones (de los actores).** La música expresa lo que un personaje siente. Por ejemplo, un motivo de tensión en que incrementa en intensidad (*in crescendo*) mientras el personaje recibe una mala noticia o una fanfarria triunfal cuando decide jugarse el todo por el todo para alcanzar su meta.
10. **Como forma de inmersión.** Esta es quizá la función más fácil de reconocer. Aquí la música provee una base para la respuesta emocional del espectador; la idea es establecer, añadir o destacar el estado de ánimo que la secuencia desea generar. Una marcha triunfal interpretada por vientos de metal añade heroísmo a una secuencia

de acción, mientras que un motivo ominoso que se repite en el registro bajo llena de intriga una situación de misterio. Las películas de acción recurren de manera persistente a esta función musical, por lo que su uso excesivo tiende a ser criticado.

11. **Simbolización.** Aquí Lissa se refiere al uso de una pieza musical representativa de una situación o una persona de la narrativa, muchas veces un leitmotiv, que no está en ese momento preciso en la pantalla, refiriéndonos a ella. También puede representar elementos externos a la narrativa, como sucedería con un himno nacional o a través de la letra de canciones populares que pueden comentar sobre las acciones.
12. **Anticipación de acciones subsiguientes.** La música prepara al espectador para un cambio emocional o construye la situación dramática hasta un punto climático de resolución.
13. **Refuerzo y demarcación de la estructura formal de la película.** La música funciona para delimitar ciertas secciones de la narrativa, por medio de fragmentos breves que establecen el cambio de ambiente entre una situación dramática y otra, o bien que sirven para vincular o crear un “puente” entre eventos. De igual manera, los leitmotivs sirven para aclarar la narrativa a través de la identificación y re-identificación de personajes y situaciones.

Aquí vale la pena resaltar que las últimas cinco funciones no se refieren tanto a la relación imagen-música, como a su relación con el resto del sonido.

14. **Multifuncionalidad de la música.** Lissa precisa que estas categorías no son mutuamente excluyentes y que una misma pieza puede cumplir varias de manera simultánea. Por ejemplo, la letra de una canción diegética (f8) puede comentar (f7) sobre la situación que está viviendo un personaje y cambiar su estado de ánimo (f9). A la vez provee el ritmo (f2) para la secuencia de imágenes. Si la canción es popular y está en inglés (f11), nos refiere a un país anglosajón (f4) de la actualidad (f5). El inicio y final de la canción delimita la secuencia y nos puede conducir a la siguiente escena (f13).
15. **Efectos de sonido:** La mezcla sonora construye una textura que puede incluir tanto música como efectos sonoros para generar una unidad coherente. Por ejemplo, el

- teclear una máquina de escribir puede proveer la percusión mientras el conjunto musical interpreta la melodía; así, el efecto de la máquina de escribir se convierte en un instrumento más para la composición.
16. **Voces / diálogos:** La música puede acentuar ciertas palabras o el diálogo en sí, como sucedería durante el discurso motivacional del entrenador de un equipo deportivo que cierra justo cuando el conjunto musical remata la pieza de manera heroica, elevando el nivel de energía del equipo y el espectador. Es importante notar que cuando el *music score* se escucha por debajo de los diálogos, también se le conoce como *underscore*.
  17. **La función del silencio.** Un buen compositor sabe cuándo permitir que la trama se desenvuelva con o sin música. Los momentos de silencio también sirven para puntualizar un diálogo o una situación dramática, y los momentos de descanso son indispensables para fortalecer la intervención musical.
  18. **Aspectos no-funcionales.** Aquí se está hablando de prácticas musicales con fines puramente estéticos, como detalles de decoración para la composición y, por consiguiente, la obra completa.

Berndt y Hartmann destacan que, hasta la fecha, las funciones propuestas por Lissa continúan siendo válidas y solo deben complementarse con las prácticas nuevas y avanzadas de la realización de medios.

## Resumen

Este capítulo inicia con una breve explicación de los componentes básicos de la música con el objetivo de proporcionar un marco de referencia que permite identificar y conectar significados a ella. El lenguaje musical tiene cuatro propiedades: *tono, dinámica, timbre y duración*, que un compositor convierte en sus herramientas de trabajo: *melodía, armonía, ritmo, tonalidad e instrumentación*. A lo largo de los años, y bajo el contexto cultural del que forman parte, estas herramientas han generado convenciones –o códigos– con los que un espectador se

va familiarizando y que le permiten asignar significados a instrumentos o estilos específicos, como sería el color seductor de un saxofón o la textura de un arreglo *hillbilly*.

Es importante resaltar, sin embargo, que por estar trabajando en asociación con la imagen y los demás elementos que componen una narración audiovisual, la música de la pantalla está codificada no solo por sus propiedades musicales, sino por su colocación con relación a la imagen. Usando el tema principal de *Da Vinci's Demons* como ejemplo, el capítulo entonces detalla las consideraciones por las que atraviesa un compositor para crear una pieza que no solo funcione como música, sino como un elemento que, en conjunto con la imagen, construye una narración audiovisual.

Finalmente, el capítulo redondea esta exploración musical con la sistematización de las funciones que la música cumple en una narración audiovisual, tomando como referencia las dieciocho categorías propuestas por Zofía Lissa en 1965. La música de la pantalla es un arte aplicado y resulta crucial entender cómo estos códigos funcionan para construir una narración audiovisual.



---

## Capítulo 4

---

### La estructura de un episodio de televisión

Hasta el momento, hemos analizado la relación entre la música y los demás elementos de la narración audiovisual de manera general. Este capítulo aborda específicamente los formatos y la estructura de un episodio de televisión. Las características y los requerimientos del medio en sí moldean las formas de sus narraciones, por lo que los elementos que las componen deben responder a ellos, operando de manera diferente a como lo harían en otro medio, como el cine o un videojuego.

#### El formato y el medio

Por la naturaleza continua y ubicua del aparato televisual, su unidad narrativa fundamental es la serie, un programa que se transmite periódicamente a través de cualquiera de las plataformas utilizadas por la industria televisiva. Existe la ahora denominada “**televisión lineal**”: que se refiere a la forma clásica del medio, la transmisión gratuita y programada en una fecha y horario específicos a través del *broadcasting*, conocido también como televisión abierta. La televisión de paga, que requiere de una suscripción y se transmite a través de un cable o vía satélite, también entra bajo el esquema lineal, ya que está programada por la industria. En la televisión lineal, el consumidor tiene poco control sobre la forma de recepción, son las cadenas

televisivas quienes determinan su programación y el espectador tiene que ver el programa en la fecha y hora predeterminada, a menos que lo grabe a través de un dispositivo digital. También existe la **“televisión no-lineal”**, que utiliza el internet y permite al consumidor seleccionar programas desde sitios en línea con extensas librerías y para los cuales elige la forma, ritmo, horario y dispositivo (televisor, computadora o algún dispositivo móvil) en el que los disfruta. Estos sitios ofrecen diferentes modalidades para su operación: a través de una suscripción pagada por acceso a cualquier título de la librería, por pago por evento (*Pay-per-View*), en el que el consumidor paga por programas específicos, o una combinación de ambos.

Los dos modos de consumo de la televisión, el lineal y el no-lineal, son determinantes para el formato de una serie de televisión. Durante los años en los que había unas pocas cadenas y el *broadcasting* dominó a la televisión, el concepto clave para la programación era el del “flujo”, como fue propuesto por Raymond Williams (2005, pp. 86-96). La idea se centra en que las cadenas de televisión reconocieron que si planeaban su transmisión de tal manera que cada unidad discreta de programación se vinculara con la siguiente –a pesar de contener información diferente– las “interrupciones” entre cada una serían eliminadas y se crearía una secuencia lógica –un flujo– para capturar la atención de sus audiencias a lo largo del día. Naturalmente, la música es un elemento cardinal para preservar la continuidad entre unidades de programación, y de aquí se desprenden las objeciones de Lynn Spigel y Michael Chanan sobre el uso desmedido de la música por parte de las cadenas. El arribo de tres tecnologías: el control remoto, la videocassettera y la televisión de paga, le fue brindando cierto control al televidente y el concepto del flujo fue perdiendo prominencia, aunque continúa siendo relevante para la programación en la televisión abierta (Herrera, 2013, pp. 40-47). Con la introducción del servicio de *streaming* de Netflix, en 2007, la relación del espectador con la televisión cambió de manera significativa. Ya en 2005, Horace Newcomb explicaba la transformación del medio:

Por primera vez, hasta donde he podido discernir, un medio sociocultural dominante (como la religión, el drama, la poesía épica, novela, cine, radio, revistas de circulación masiva, etc.) ha sido fracturado por la *New Media*, pero no suplantado por un medio centralizador subsiguiente. [...] Quizá la televisión es ahora más una biblioteca de suscripción, esa venerable institución de los siglos XVIII y XIX a través de la cual, a cambio

de una tarifa, podemos escudriñar, elegir, programar, experimentar, devolver, copiar y citar, casi (pero no por completo) a nuestra voluntad (Newcomb, 2005, p. 110).

Al adquirir mayor control en su forma de consumo, algunas de las prácticas y estrategias desarrolladas por los realizadores de televisión se han ido modificando nuevamente. Aquí resulta conveniente especificar cómo opera la estructura narrativa de los programas seriados de ficción, los cuales podemos agrupar en cuatro grandes categorías:

### *El programa unitario*

El programa unitario se refiere a una estructura en la que se desarrolla la narración dramática completa en un evento contenido. Un video musical es un buen ejemplo de un programa unitario; inicia y termina con la canción. Una película, ya sea de origen cinematográfico, o diseñada específicamente para la televisión, entra también en esta categoría. Existen también las antologías, series que recopilan historias completas en cada episodio y cuyas tramas y personajes son diferentes de uno a otro, pero que están vinculados por un mismo tema o autor. *The Twilight Zone* (1959-1964) y *Alfred Hitchcock Presents* (1955-1965) son ejemplos clásicos de antologías.

### *La serie*

Una serie es un programa en el que los mismos personajes viven situaciones y experiencias diferentes de episodio en episodio. Cada capítulo tiene una estructura dramática independiente, con un planteamiento, un desarrollo y una resolución, pero no hay continuidad con los siguientes. *M\*A\*S\*H* (1972-1983) y *CSI: Crime Scene Investigation* (2000-2015) son representativos. Durante la era del *broadcasting*, la serie dominó como el formato predilecto de las cadenas. Esto obedece a que, una vez que un programa reunía 100 episodios, podía entrar a la "sindicación" y ser licenciado a canales locales e internacionales para que lo retransmitieran a su antojo durante un periodo de tiempo determinado. Como cada episodio narra una aventura

diferente y no depende del orden en el que sean vistos, la serie puede ser reorganizada y programada bajo el criterio de cada canal, resultando muy versátil para la programación.

### *El serial*

El serial construye una narración de larga duración a través de segmentos individuales (episodios) presentados de manera secuencial. Tiene sus antecedentes en la literatura seriada que se volvió popular en el siglo XIX y los seriales radiofónicos y cinematográficos de la primera mitad del siglo XX. En un serial televisivo, cada episodio tiene su propia estructura dramática y presenta una historia completa, pero va avanzando paulatinamente la narración global (a veces conocida como la “*macrotrama*”). Las miniseries que se volvieron tan populares en la década de 1970, como *Roots* (1977) o, más recientemente series de larga duración como *Game of Thrones*, son buenos ejemplos. En la era de la televisión no-lineal, el serial se ha convertido en el formato más representativo, pues instiga el llamado *binge-watching*, esto es, ver varios episodios seguidos de una serie favorita, además de que permite construir narrativas de muy larga duración, algo poco práctico en una narración unitaria, como sería el cine.

### *La telenovela (o Soap Opera)*

Las telenovelas tienen sus antecedentes en los folletines del romanticismo francés del siglo XIX y pueden ser consideradas seriales, ya que sus escritores procuran darle un cierre dramático a cada capítulo. Tal podría ser el caso de las llamadas *primetime soap operas*, como *Dallas* (1978-1991). Sin embargo, los capítulos de las telenovelas tradicionales (*daytime soap operas*), como *Guiding Light* (1952-1959), en realidad no están estructurados como unidades dramáticas completas; más bien se asemejan a los capítulos de una novela, dejando la trama en estado de suspensión y su continuidad dada por hecho. Es interesante notar, como muestra de la posible longevidad de una narración, que *Guiding Light* inició su corrida en la radio, transmitiéndose de 1937 a 1956, lo cual da un gran total de 72 años al aire.

Es importante precisar tres cualidades que distinguen a las narrativas televisivas de otras formas de narración:

Primero, al igual que con las funciones de la música, estas categorías no son mutuamente excluyentes. Hay programas que son híbridos entre series y seriales, como *Friends* (1994-2004), cuyo énfasis está en la trama de cada capítulo, pero que maneja arcos narrativos a lo largo de una o más temporadas. *American Horror Story* (2011- ), por su parte, es una combinación de antología con serial; cada temporada narra una historia de horror independiente de las demás, con algunos de los actores interpretando a diferentes personajes en cada trama y las diferentes historias vinculándose gradualmente. Algunas series también han experimentado; *Star Trek: Enterprise* (2001-2005) operó como una serie durante sus primeras dos temporadas, como un serial durante la tercera, y como una serie con arcos multiepisódicos durante la cuarta.

Segundo, una de las razones por las que la narrativa televisiva es tan atractiva es que el espectador logra establecer una relación especial con los personajes. James Monaco indica que una serie “no es tanto un medio de historias como de estados de ánimo y atmósfera. Nos sintonizamos, no para descubrir qué está sucediendo (porque generalmente siempre están pasando las mismas cosas), sino para pasar tiempo con los personajes” (Monaco, 2000, p. 488). El énfasis en los personajes incluso se extiende a los seriales y las telenovelas, donde la trama global es importante para el espectador. John Fiske explica que los propios aspectos formales, como los ángulos y acercamientos de cámara, establecen identidades, relaciones espaciales y ubicación, para luego centrarse en el individuo. La presencia constante de un personaje a lo largo de los diferentes episodios significa que los personajes “viven” en escalas de tiempo similares a su audiencia. Tienen un pasado, un presente y un futuro que parecen superar su existencia textual, por lo que el espectador se relaciona a ellos en términos de familiaridad e identificación. “Esto ofrece al espectador una relación con el personaje bastante diferente al que ofrece una película, donde el final de la película es normalmente el final del personaje” (Fiske, 1987, pp. 149-150). De hecho, la serie tradicional, en la que un episodio no influye en otros, es prácticamente algo del pasado; para el seguidor de una serie, la trascendencia que cada evento tiene en la vida de los personajes es importante y reclama cuando los realizadores los ignoran. Michael Porter, Deborah Larson, Allison Harthcock y Kelly Nellis concuerdan:

El espectador habitual está interesado en lo que les sucede a los personajes: cómo desarrollan las relaciones, cómo afrontan los diversos obstáculos semana tras semana, temporada tras temporada. Los personajes de televisión más interesantes crecen y cambian con el tiempo, creando capas de profundidad en sus metamorfosis (Porter, Larson, Harthcock y Nellis, 2002, p. 23).

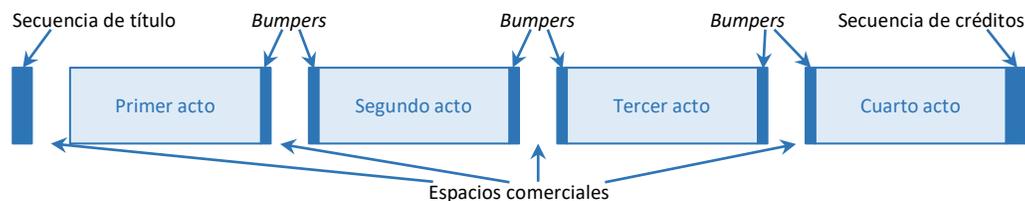
Finalmente, la estructura seriada permite que los realizadores exploren ideas, tanto formales como discursivas, desde diferentes perspectivas en cada episodio, estableciendo una alocución polisémica y en ocasiones paradójica, pero que, no obstante, puede convivir dentro del mismo relato. Por ejemplo, una serie familiar puede examinar diferentes posturas sobre un tema como el aborto, en un episodio mostrando argumentos en contra, mientras en otro parecería estar a favor, ambos episodios contribuyendo al discurso de la narración. Fiske sugiere que los textos televisivos, que denomina *textos producibles*, se caracterizan por manejar múltiples líneas argumentales y contradicciones, ya que rechazan una jerarquía en sus discursos y se abren a una variedad de significaciones y puntos de involucramiento para el espectador. El *texto producible* requiere que sus lectores participen en la producción de significado, pero que estén presentados de una manera accesible para la audiencia (Fiske, 1987, pp. 93-96).

Por el lado formal, una vez establecidos los patrones de la narración global, los realizadores a veces experimentan con episodios especiales que brindan variedad y mantienen fresco su formato. Para explorar los antecedentes de uno de sus personajes, por ejemplo, la comedia de situación *Just Shoot Me!* (1997-2003) diseñó un falso documental: "A&E Biography: Nina Van Horn" (Pam Brady [esc.], Pamela Fryman [dir.], S04E23, 2000), apropiándose del formato de una serie documental contemporánea: *Biography* (1987-2012). El programa de procedimientos policíacos *CSI: NY* (2004-2013) realizó el episodio "Unspoken" (Pam Veasey [esc.], Duane Clark [dir.], S09E04, 2012) sin diálogo alguno durante los primeros 22 minutos y solamente apoyado por canciones de la banda de punk rock *Green Day*. La serie de aventuras/fantasia *Xena: Warrior Princess* (1995-2001) rompió por completo con su formato, convirtiéndola en un musical en el episodio "The Bitter Suite" (Steven L. Sears y Chris Manheim [esc.], Oley Sassone [dir.], S03E12, 1998), una práctica que se ha vuelto común cuando un programa desea sacudir un poco las cosas.

El caso de *The West Wing* (1999-2006) es bastante excepcional en relación con la frecuencia con la que los realizadores experimentaron con el formato. El serial se conforma por 156 episodios en total, pero cuenta con varios episodios especiales: dos con motivo del Día de Gracias estadounidense, seis navideños, un documental falso y un episodio transmitido en vivo que presenta un debate presidencial. En todos estos casos, las tramas de estos episodios forman parte de la narrativa global de la serie. El episodio en vivo, "The Debate" (Lawrence O'Donnell, Jr. [esc.], Alex Graves [dir.], S07E07, 2005), fue grabado con la técnica de video real utilizada para programas de esta naturaleza y estuvo moderado por el corresponsal de la cadena ABC, Forrest Sawyer. Se grabó dos veces para que realmente fuera transmitido en vivo en todo el país, uno para la costa este y el otro para la costa oeste (la versión de la costa oeste es la que forma parte de las colecciones de DVD, la versión de la costa este no está disponible). También hay dos episodios que no forman parte de la narración: un documental real en el que se entrevista a diferentes políticos y miembros del personal gubernamental que hablan de lo que representa para ellos haber trabajado en la Casa Blanca, y el episodio "Isaac and Ishmael" (Aaron Sorkin [esc.], Christopher Misiano [dir.], temporada 3, 2001), que fue transmitido el 3 de octubre de 2001 para comentar sobre el atentado terrorista de 9/11. Durante este episodio, un grupo de estudiantes que visita la Casa Blanca es retenido en la cocina por el Servicio Secreto debido a una posible amenaza y los personajes los visitan para debatir con ellos la situación global. El episodio jamás menciona los detalles del atentado y más bien opera como una puesta en escena teatral para explorar las diferencias ideológicas que pudieron generar el atentado.

## Elementos textuales y paratextuales de un episodio televisivo

Las estructuras narrativas, así como los diferentes modelos de negocio de la televisión, tienen injerencia en el aspecto físico de los programas. Durante los primeros años de la televisión, la estructura era relativamente sencilla; los programas iniciaban con una **secuencia de título** corta, de entre 20 y 60 segundos, para identificar la serie, a sus protagonistas principales y a su creador. En ocasiones se indicaba el título del capítulo, ya sea superimpuesto sobre los primeros segundos de la acción, o como un intertítulo. La trama se desenvolvía de principio a fin, con sus respectivos cortes comerciales y, a veces, terminaba con otro intertítulo que decía “Fin”. A esto le seguía la **secuencia final de créditos** para el episodio, que duraba alrededor de 60 segundos y presenta los créditos de los miembros principales del equipo de producción.



**Fig. 12:** Estructura típica de un episodio.

Aunque podría parecer incongruente, los cortes comerciales le son útiles a los guionistas, ya que brindan un descanso y ayudan a dosificar la narración. La trama de un capítulo de una hora –que en realidad dura un promedio de 44 minutos, dejando 16 para los espacios publicitarios y los promocionales propios de la cadena– por lo general está dividida en cuatro o cinco **actos**, cada uno separado por los cortes comerciales. Para asegurar que el espectador regrese después de los anuncios, cada acto cierra con un giro dramático o un momento que despierte intriga; generando ritmo y continuidad que alivia la sensación de segmentación generada por los cortes. En ocasiones, el texto del programa está demarcado de los anuncios

por cortinillas de cinco segundos o menos, denominadas *bumpers*, que incluyen el título de la serie acompañado de un motivo musical y facilitan la negociación del espectador entre programa y anuncios. En años pasados, esta práctica era obligatoria para los programas infantiles, para ayudar a los niños más pequeños a diferenciar el programa de los comerciales, pero su uso ahora es más flexible y no está limitado a los programas infantiles, la mayoría de las series los usan de manera regular. La inclusión de *bumpers* depende realmente de cómo cierra dramáticamente cada acto; si la acción se presta para que el compositor escriba un remate musical que le dé sensación de cierre al acto, es posible prescindir de su uso.

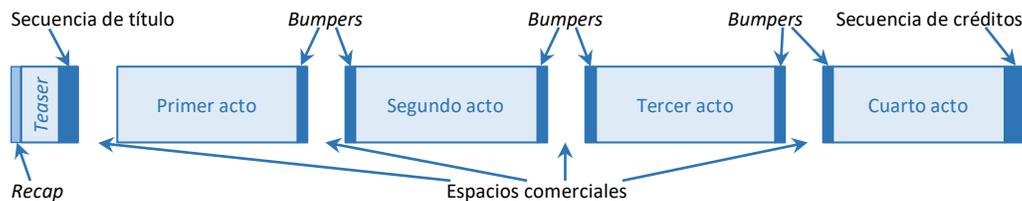


Fig. 13: Estructura de un episodio con *teaser*.

A mediados de la década de 1960 se comenzó a utilizar el *cold open*, o la “entrada en frío”, que es la técnica de iniciar directamente con la trama antes de la secuencia de título con el objetivo de captar la atención de la audiencia lo antes posible. La teoría es que al involucrar al televidente con la trama lo antes posible, se reduce el riesgo de que cambie de canal durante el primer corte comercial. El *cold open*, por lo general, incluye dos elementos, el *recap*, un montaje de escenas de episodios previos que se relacionan con este episodio, para darle contexto al espectador, y el *teaser*, que es un segmento de entre treinta segundos y cuatro minutos que inicia la narración y sirve para enganchar al espectador. Es conveniente subrayar que un *recap* no siempre es necesario y depende más bien del formato del programa; como las series tradicionales manejan tramas individuales, en realidad no es necesario recordarle al espectador ningún punto específico de episodios anteriores, como sucede en las narrativas seriales. En la era del *broadcasting*, lo que algunas series hacían, en lugar del *recap*, era incluir un breve montaje de escenas del episodio que estaba por empezar a manera de *preview*, cuyo objetivo era picar la curiosidad del espectador. Asimismo, algunas series incluyen otro montaje justo antes o después

de la secuencia final de créditos con *avances del próximo episodio*. Sin embargo, en la mayoría de los casos, estos avances no son considerados parte del programa como tal, ya que son elaborados por la cadena para promocionar el siguiente episodio y pueden ocurrir justo antes o justo después de los créditos finales.

El *teaser* y los actos conforman el texto del programa, mientras que la secuencia de título, la secuencia de créditos, los *bumpers* y el montaje de recapitulación forman lo que Gérard Genette denomina el *paratexto*, o para ser más precisos, el *peritexto* del programa, que son todos los elementos inmediatamente unidos al texto que presentan –y ayudan a presentar– al programa. Los elementos paratextuales delimitan y operan como un instrumento de adaptación entre la ficción del texto y la realidad, pero no son una mera decoración; como Genette indica, más allá de su intención estética, la función principal del paratexto es asegurar que el destino del texto sea consistente con el propósito del autor (Genette, 1997, pp. 1, 406-407).

Específico a los montajes de recapitulación, estos cumplen los dos objetivos que Genette asigna a un *prefacio* (1997, pp. 237-238): pican la curiosidad del espectador, mostrándole momentos dramáticos que el presente episodio promete desarrollar, y sirve como guía, recordándole las situaciones dramáticas de semanas anteriores que sirven como el contexto narrativo para el episodio nuevo. En este último punto, los *recaps* se diferencian de los prefacios de Genette porque no están necesariamente limitados al lector que ya tiene el libro en su mano; un televidente casual que no sigue la serie podría interesarse por el episodio y darle una oportunidad al programa. En este sentido, la música de los *recaps* de las series dramáticas cumple un papel crucial, pues está diseñada para generar una sensación de intriga para enganchar a la audiencia y provee un vínculo rítmico entre las viñetas cortas, que en ocasiones no guardan mucha relación entre sí, pero logran un cierto grado de coherencia como parte del montaje.

Aquí vale la pena tomar unos momentos para comentar sobre un fenómeno que se ha dado en años recientes. Es común que estas escenas se reediten para compactarlas lo más posible, condensando diálogos y eliminando elementos que no contribuyen a la recapitulación, incluyendo a actores que no participarán en el episodio nuevo, para no confundir al público, pero también porque esa aparición implicaría un pago de regalías innecesario. Por lo general, los

episodios previos de los seriales tienen suficiente material para armar los montajes sin problema alguno, pero, en ocasiones, las decisiones tomadas durante la postproducción de cada capítulo pueden problematizar la situación. Por ejemplo, durante el *recap* para el episodio “Texas Whatever” (Kerry Ehrin [esc.], Kyle Chandler [dir.], S05E12, 2011) de *Friday Night Lights* (2006-2011), el personaje de Becky Sproles (Madison Burge) le explica a Luke Cafferty (Matt Lauria) que tiene sentimientos encontrados por Tim Riggins (Taylor Kitsch), ya que Luke los vio juntos la noche anterior. Sin embargo, durante la escena correspondiente del episodio previo, “The March” (Rolin Jones [esc.], Jason Katims [dir.], S05E11, 2011), Becky intenta hablar con Luke, pero él se aleja sin que ella pueda decir nada. Dentro del contexto de este episodio, la explicación de Becky es innecesaria, pues el evento acaba de suceder y el conflicto entre los personajes se fortalece a través de su silencio. Sin embargo, de haberse repetido la escena tal como fue transmitida, no habría servido como recordatorio sobre el estado de su relación en el episodio siguiente, ya que el espectador lo está viendo una semana después. Esta pequeña artimaña no altera la narración, ya que simplemente reitera, de manera explícita, las acciones y la dinámica entre los personajes.

La versión reimaginada de *Battlestar Galactica*, por su parte, llevó las cosas aún más lejos en el *recap* de “The Captain’s Hand” (Jeff Vlaming [esc.], Sergio Mimica-Gezzan [dir.], S02E17, 2006), incluyendo dos situaciones que en realidad no aparecieron antes y que fueron construidas específicamente para este episodio. En una de ellas, tomada de una escena del episodio “Epiphanies” (Joel Anderson [esc.], Rod Hardy [dir.], S02E13, 2006), Gina Inviere (Tricia Helfer) le sugiere a Baltar (James Callis) traicionar a la presidenta Roslin (Mary McDonnell). Esta línea de diálogo fue doblada e insertada mientras la cámara enfoca a Baltar para ocultar el truco y resignifica la dinámica y las motivaciones de los personajes. La misma técnica es usada, pero de manera más obvia, para la otra escena, tomada de “Black Market” (Mark Verheiden [esc.], James Head [dir.], S02E14, 2006), donde el almirante Adama (Edward James Olmos) designa a un nuevo comandante para la nave *Pegasus*, un punto argumental importante que estaba pendiente desde hace varios episodios, pero que la línea resuelve sin reparo alguno; “The Captain’s Hand” inicia con un nuevo comandante a cargo, dando fin a ese conflicto específico. La inserción de información nueva redirige el desarrollo dramático de éste y los siguientes episodios. Sería

posible argumentar que las recapitulaciones que añaden información sustancial a una trama abandonan su calidad paratextual y se comienzan a integrar al texto principal de un serial, pero, al generar situaciones apócrifas con las escenas previamente establecidas, transfieren la responsabilidad de reorganizar la información –y su credibilidad– al espectador, problematizando su papel en la significación textual.

## ***“In Excelsis Deo”*: el uso selectivo de la música en *The West Wing***

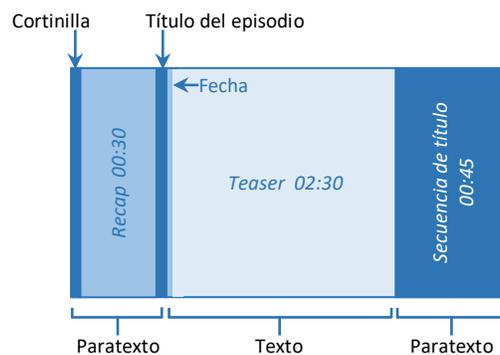
*The West Wing* es un buen ejemplo de cómo contribuye la música para negociar entre el mundo real, el texto y el peritexto de un programa, así como para facilitar la transición entre las múltiples líneas argumentales que maneja. Creada por Aaron Sorkin, el programa presentó dos problemas importantes a los realizadores: (1) las cadenas de televisión generalmente están renuentes a manejar la política en sus series de ficción, ya que los temas que aborda invariablemente dividen a la audiencia y, en un clima político plagado de escándalos y frustración –la serie estaba programada para iniciar su producción justo cuando el caso de Monica Lewinsky se dio a conocer– el público se vuelve escéptico. (2) Por el estilo de Sorkin, la trama está cargada de diálogos eruditos; mientras que un guion para un programa de 44 minutos por lo general cuenta con 52 páginas, los guiones de *The West Wing* promedian 75, esto puede desacelerar la trama considerablemente. Para Garth Ancier, el presidente de NBC Entertainment que autorizó el proyecto, el primer problema se resuelve por el manejo idílico que Sorkin brinda a los personajes: “el programa cumple los deseos para el público estadounidense. Las personas que lo habitan tienen metas honorables y están tratando de hacer lo mejor posible. Y eso es lo que queremos creer que nuestros representantes están haciendo” (citado en: Weintraub, 1999). El problema visual lo resolvió el director y productor ejecutivo, Thomas Schlamme, a través de una coreografía dinámica –denominada el “*walk-and-talk*”– que ha marcado el estilo de dirección de muchas series y películas desde entonces; en lugar de tener a dos personajes sentados mientras

discuten sobre política, las conversaciones ocurren mientras estos se desplazan y conversan velozmente por todo el set. Aaron Sorkin recuerda cuando Schlamme le mostró lo que quería hacer con el primer gran emplazamiento de la serie:

Comenzamos con el Sello del Presidente de bronce que está incrustado en el piso y fluimos sin esfuerzo a través del lobby del noroeste y pasamos frente a la estación de seguridad y a través de corredores y entramos a oficinas y salimos de oficinas y echamos un muy breve vistazo a la oficina más grande de todas antes de finalmente establecernos y todo iba a durar cinco minutos, pero parecerían cinco segundos, y marcaría un estilo visual al que el programa se adheriría para siempre. Tommy no solo había dirigido el piloto, había escrito la serie en el lenguaje de los directores (Sorkin, 2002, p. 8).

Para el *music score* de la serie, los realizadores seleccionaron a W.G. “Snuffy” Walden, un consumado guitarrista de blues y rock que, después de trabajar con artistas como Eric Burdon, Stevie Wonder y el grupo Free, inició su carrera como compositor para televisión con la serie *thirtysomething* (1987-1991), donde aprendió a acercarse a una escena de la misma manera que un escritor: pensando en el arco dramático y en el momento que ocupa dentro de la narración (Abramson, 2008, parte 1). Walden detectó de inmediato que el enfoque de *The West Wing* está en el carácter de sus personajes –son inmanentemente decentes, pero están llenos de defectos– y, aunque el tema principal de la serie refleja la grandeza de la presidencia estadounidense y el sabor de una partitura de Aaron Copland o John Williams, la mayoría de su música se concentra en los momentos más íntimos de los personajes. “Para mí es música góspel”, explica Walden sobre el proyecto. “Es música sobre el espíritu y el alma, aunque está orquestada [al estilo “Americana”]. Y ésta es la forma en que he tratado de acercarme a todas las series, encontrando el tejido de ese mundo y luego escribiendo una melodía simple como parte de ese tejido, para darle al programa un sonido específico” (Abramson, 2008, parte 3). Debido a limitaciones del presupuesto, Walden no pudo contratar a una orquesta para todos los episodios, así que la mayoría de sus *scores* hacen uso de sintetizadores e instrumentos acústicos que él mismo o algún solista interpreta, contribuyendo a la sensación intimidad. El uso esporádico de piezas orquestales, intercaladas con las de sintetizador y los solistas, oculta el cambio de instrumentación de manera eficaz.

La entrada de cada capítulo también contribuye a darle una sensación de elegancia al programa. Usaremos como ejemplo el primer episodio navideño de la serie, “In Excelsis Deo” (Aaron Sorkin y Rick Cleveland [esc.], Alex Graves [dir.], S01E10, 1999). Como todos los episodios de *The West Wing*, inicia con una cortinilla de cuatro segundos donde se presenta una doble exposición de una bandera estadounidense desplegándose sobre una imagen de la Casa Blanca y el título de la serie en la parte inferior del encuadre. La cortinilla está acompañada de un motivo de tambor militar que le brinda un aire de solemnidad que permea sobre todo el episodio, mientras que una nota baja se sostiene hasta los primeros segundos del montaje de recapitulación de episodios anteriores para lograr una transición fluida.



**Fig. 14:** Estructura de la secuencia inicial de *The West Wing*

El *recap* dura 30 segundos mientras una percusión suave genera un estado de suspenso que va elevando el nivel de expectación poco a poco. La música se detiene y la imagen desaparece para mostrar, con letras blancas sobre fondo negro y en silencio total, el título del capítulo: “In Excelsis Deo”, que en latín quiere decir “a Dios en las alturas” y está tomado de la canción de los ángeles a los pastores anunciando el nacimiento de Jesús en el pasaje bíblico Lucas 2:14. El título de los episodios corresponde a los intertítulos descriptivos de Genette, cuya inclusión, sin ser indispensable, sí provee un significado para el espectador (1997, pp. 294-309). En este caso, se trata de una clara referencia navideña, pero también alude a la premisa central de la trama, que gira alrededor de la preocupación por el prójimo.

Un *glissando* de arpa da inicio al *teaser*, que presenta la fecha y hora durante la que ocurre la trama (jueves, 23 de diciembre, 7:30 a.m.), todavía con letra blanca sobre fondo negro. En

virtud de sus connotaciones exóticas y religiosas, los *glissandi* de arpas han llegado a servir como un signo de realidad suspendida, marcando los pasos a *flashbacks* o a secuencias de sueños en la pantalla (Day-O'Connell, 2007, p. 157). En este caso, el inicio con el arpa indica la naturaleza de ensoñación de la trama del episodio y está reforzada por la melodía dulce, con sabor navideño, que le sigue, mientras que la primera imagen del capítulo hace *fade in* todavía por debajo de la fecha. Aquí, tanto la música como el texto introducen paulatinamente al espectador a la trama, y es importante notar que la indicación visual de la fecha no opera a manera de intertítulo, como hizo el nombre del capítulo, sino que es una parte integral del texto del programa, siguiendo los canales de Metz.

El *teaser* dura dos minutos y medio y recorre los pasillos de la Casa Blanca, siempre acompañado por la música navideña, mientras presenta dos de las líneas argumentales del programa. La secuencia termina con un asistente caminando hacia la cámara con una canasta de regalo con dos pequeñas banderas estadounidenses, y aquí se da uno de los sellos estilísticos de la serie, que es la transición hacia la secuencia de título. Los *teasers* de *The West Wing* siempre construyen la situación dramática, ya sea de manera visual o sonora, para vincularlos con la secuencia de título. Cuando Walden musicalizó por primera vez el título de la serie, terminó el *teaser* en un *crescendo* que fluye de manera natural al tema principal, y al ver el efecto, le sugirió a Sorkin y Schlamme hacer lo mismo para todos los episodios. En el caso de "In Excelsis Deo", el redoble de tambores con el que inicia el tema principal entra en *J-Cut* sobre la canasta mientras el asistente camina, y el acercamiento a las banderas corta directamente a la primera imagen de la secuencia: las rayas rojas y blancas de la bandera a cuadro completo, también desplegándose en dirección a la pantalla. Esto preserva la continuidad entre los vectores gráficos y de movimiento de ambas secuencias y brinda un aire de liberación expresiva para el espectador que va de la mano con las imágenes patrióticas de los títulos.



**Fig. 15a:** Las banderas de la canasta se acercan a la pantalla y preservan la continuidad entre los vectores gráficos y de movimiento con la secuencia de título del capítulo. **Fig. 15b:** La secuencia de título maneja una doble exposición de la bandera estadounidense con imágenes fácilmente asociadas a la presidencia. Ambas imágenes tomadas de: “In Excelsis Deo” (Aaron Sorkin y Rick Cleveland [esc.], Alex Graves [dir.], S01E10, 1999).

Fue difícil para los realizadores llegar a lo que sería el tema principal. Originalmente, Sorkin y Schlamme consideraron encargar una canción popular a un artista como Phil Collins, pero una vez realizado el piloto, usaron música patriótica de John Williams como *temp track* (una pista temporal de música para darse una idea de la atmósfera general del proyecto) y decidieron que sería mejor emplear una orquesta completa. Para la secuencia de títulos, que intercala imágenes que bien podrían haber salido del archivo histórico de la Casa Blanca con los créditos de los actores y las rayas de la bandera siempre presentes, usaron el icónico tema olímpico de Williams. La práctica del *temp score* eleva la presión para el compositor de una película o una serie, ya que, en ocasiones, los directores y productores se enamoran de estas pistas y terminan, o comprando los derechos de la pista, o pidiendo que el compositor escriba una copia al carbón

de ella, pero esto circunscribe la aportación estética y narrativa de un compositor y regresa a poner la música al servicio de la imagen.

Para Walden, los mejores temas –los más longevos– son los que le son fieles a la naturaleza de los personajes. En el caso de *The West Wing*, Walden estaba trabajando en tres alternativas para el tema, pero la melodía que acabó usando en realidad la compuso para el final del tercer episodio, cuando el presidente Jed Bartlet (Martin Sheen) está televisando un discurso desde la Oficina Oval. La melodía está presentada de una manera discreta, pero crece en emotividad conforme avanza la escena. “Fue un pequeño tema para piano que escribí solo para ese momento”, explica. “Tommy Schlamme vino a mi estudio, y le toqué mi bosquejo, y me dijo –¡Ese es! ¡Ese es nuestro tema! Y yo me quedé –¿Ese es? ¿Qué?” (VanDerWerff, 2017 y Abramson, 2008, parte 3).

Walden insiste que la melodía es una pieza *gospel*, e, interpretada en piano o guitarra, como lo ha hecho en vivo para algunas presentaciones públicas, la melodía es reconocible, pero los colores son enteramente diferentes. Aunque él mismo arregló la pieza para la secuencia de título, Walden acredita a su orquestador, Brad Dechter, por darle la grandeza que la caracteriza; “tan pronto le agregas cuernos franceses y las cuerdas y todo lo demás, se vuelve muy coplandesca” (citado en: Dyer, 2014). Sin embargo, lo que más le satisface es que el tema salió de la personalidad de Bartlett y el carisma de Sheen, que es el único personaje para el cual llegó a usar la melodía, y lo hizo de manera muy esporádica para preservar su impacto a lo largo de la serie.

El otro elemento paratextual del episodio son los créditos finales. Para cerrar sus capítulos, *The West Wing* utiliza otra composición que Walden escribió para el texto principal de la serie y nuevamente fue adaptada. Titulada “Walking the West Wing”, la pieza acompaña a Leo McGarry (John Spencer) mientras recorre los pasillos de la Casa Blanca durante el piloto. El tono de la pieza es optimista, reflejando el espíritu idílico y cargado de energía que caracteriza a los personajes y, de cierta manera, da personalidad al propio edificio. Es interesante que los realizadores decidieran cerrar de esta manera, ya que brinda lo que en inglés se denomina un “*upstairs-downstairs quality*”; mientras el tema principal enaltece a la presidencia, el tema final

tiene un sabor más cotidiano, se centra en el trabajo del personal que da servicio a ella, enmarcado perfectamente el concepto de la serie.

En lo relativo al texto principal del episodio, la trama de “In Excelsis Deo” cuenta con cuatro líneas argumentales.

- A. La principal involucra a Toby (Richard Schiff), quien es contactado por la policía de Washington para identificar a un veterano de la guerra de Corea sin hogar que murió por el frío. El hombre llevaba puesto un abrigo que Toby había donado a una beneficencia, pero una de las tarjetas de presentación de Toby seguía en él. Al ver que nadie se responsabiliza por el veterano, Toby organiza un funeral militar en Arlington sin la autorización del presidente Bartlett y, tras platicar sobre las condiciones precarias que algunos veteranos enfrentan, el presidente apoya Toby.
- B. Mientras tanto, la única línea argumental que es parte de un arco multiepisódico presenta a Josh (Bradley Whitford) preocupado por proteger a Leo de un escándalo político debido a su historial de abuso de alcohol y Valium. Para detener a su agresor, Josh le propone a Sam (Rob Lowe) que usen a su amiga, una prostituta, como palanca de chantaje en contra de los republicanos. Cuando Leo se entera del plan, los detiene, molesto por la poca ética que implica.
- C. Por otra parte, e inspirado en el caso de la vida real de Matthew Shepard, unos niños de 13 años apedrean a un muchacho homosexual en Minnesota y éste muere horas después. C.J. (Allison Janney) se involucra emocionalmente y propone impulsar la legislación en contra de los delitos de odio, pero recibe poco apoyo, bajo la premisa de que un crimen es un crimen, además de que no es ético castigar a alguien por sus creencias, cualesquiera que sean.
- D. La última línea argumental es atmosférica e involucra a varios personajes, mostrando diferentes facetas de la Navidad. Donna (Janel Moloney) quiere que Josh le regale equipo para esquiar, pero a él le preocupa el costo; Leo sufre por la cantidad de regalos que tiene que dar; el presidente se escapa de la Casa Blanca para comprar sus regalos en una tienda de libros antiguos y Sam intenta tomarse unas merecidas vacaciones, pero el trabajo no se lo permite. El lado oscuro de la Navidad también es

abordado a través de la secretaria del presidente, la señora Landingham (Kathryn Joosten), a quien entristecen estas fechas desde que perdió a sus dos hijos en Vietnam.

John Fiske argumenta que, pese a que la intención de los textos televisivos es proveer un tema y significado unificado, está sujeto a fuerzas de fracturación constantes, y que en programas multinarrativos, el cambio entre un hilo y otro a menudo carece de enlaces lógicos, es rápido y desmotivado (1987, pp. 92-104). *The West Wing*, sin embargo, se ha caracterizado por presentar un discurso rico y polifacético, como en la discusión sobre los crímenes de odio o los juegos sucios de la política, a los que incluso sus personajes idealistas sucumben. La narrativa de “In Excelsis Deo” es coherente porque los cuatro arcos narrativos comparten la preocupación por el prójimo como su premisa central, ya sea a nivel cotidiano, como con los regalos, o a nivel sociedad, como con los casos del chico que es apedreado como producto de la homofobia y el veterano de guerra que es abandonado por su país. La obsesión con la que Josh quiere proteger a Leo también demuestra esta preocupación, y al final Leo agradece la intención.

El *music score* del episodio es lo que le da cohesión a todos los eventos que ocurren simultáneamente. En un programa que depende en gran medida de los diálogos, ubicar la música en los lugares precisos es fundamental, pues les brinda fuerza y aclara las motivaciones y el razonamiento de los personajes, pero su abuso podría resultar intrusivo o exagerar la emotividad. No todas las escenas requieren música y Walden usa composiciones sencillas y contenidas para la mayoría de sus intervenciones, que posiciona en momentos emotivos o cuando los personajes toman alguna decisión. Las historias de Toby y la señora Landingham, que son las más tristes del episodio, tienen un sabor melancólico, empleando los alientos de madera y cuerdas graves. Entran a un muy bajo volumen en los momentos de mayor preocupación para los personajes; cuando Toby se da cuenta que la policía no ayudará al veterano y cuando la señora Landingham le admite a Charlie (Dulé Hill) que piensa que cuando sus hijos murieron estaban lejos de casa y seguramente necesitaban a su madre. Cuando Josh presiona a la amiga de Sam para que revele los nombres de sus clientes republicanos, en cambio, Walden usa un motivo más reticente, interpretado por violines y que refleja el error que acaba de cometer el personaje. Esto contrasta con las melodías más alegres y navideñas que acompañan las escenas de los regalos y, en todos

los casos, *Walden* permite que la música se intensifique para crear un puente que vincule la escena con la que sigue.

El episodio usa música diegética en tres ocasiones, y es en ellas donde los realizadores permiten que su presencia sea más notoria a través del volumen. La primera ocurre cuando un grupo de niños está de visita con el presidente. Aquí ocupan villancicos tradicionales, alegrando las festividades y la interacción entre Bartlett y los niños. La situación se ve interrumpida cuando Charlie le avisa al presidente que el chico de Minnesota ha muerto, así que los villancicos son remplazados por una melodía no-diegética tierna, que se intensifica cuando Bartlett ve que los niños lo esperan ansiosamente y tiene que regresar con ellos como si nada hubiera sucedido. La segunda ocurre cuando Bartlett se escapa de la Casa Blanca para comprar regalos. En la tienda de libros raros se escucha un oratorio de Handel, que va de la mano con el lugar y el tono la situación. Los coros crecen y cierran cuando Bartlett sale, alegre con sus compras.

La tercera es la secuencia representativa del episodio y una de las mejores logradas de toda la serie, ya que vincula a todos los personajes y sus arcos dramáticos a través de la música y el montaje, poniendo fin al argumento de Roy Prendergast sobre cómo la velocidad y los intereses comerciales de la televisión no permiten que la música desarrolle ideas y se limite a mover la trama adelante y a proveer vínculos entre las escenas (1992, pp. 274-287).

Es el 24 de diciembre –toda la trama del episodio se desenvuelve en dos días– y la secuencia inicia con un momento íntimo entre Donna y Josh, quien opta por no regalarle el equipo de esquiar que ella quiere y en lugar le da un libro que compró en la tienda de libros raros. Donna no se ve muy impresionada, pero cuando lee la dedicatoria que Josh le escribió, se le hace un nudo en la garganta. Josh entra a su oficina, no sin antes ver cómo Donna sonríe cuando relea la dedicatoria. En este momento inicia una melodía no-diegética con tintes navideños que da pie a la siguiente escena, donde la cámara sigue al presidente Bartlett hasta la sala de murales para dar la bienvenida a un coro de niños. Mientras que las festividades inician, la cámara sale y visita a la señora Landingham, quien regaña a Toby por haber solicitado el funeral con honores para el veterano. La música se desvanece y Landingham le indica que el presidente quiere hablar con él. En contraste con la alegría previa proporcionada por la melodía, el silencio ahora resalta el problema en el que se ha metido Toby.

Toby se asoma a la sala de murales justo cuando el coro de niños comienza a entonar, *a capella*, “El niño del tambor”. La canción relata la historia de un niño que, sin poder obsequiar nada al recién nacido Jesús, le canta acompañado de su tambor con la aprobación de la Virgen María. El niño toca lo mejor que puede y el bebé Jesús le sonrío (Leigh, 2005). Por su significado, la selección de esta canción es una clara referencia a todos los personajes, que, de una manera u otra, intentan regalar algo a su prójimo; Toby el funeral para el veterano, Josh su protección a Leo, y C.J. la legislación para las víctimas de los crímenes de odio.

Bartlett ve a Toby y juntos pasan a la oficina ovalada para platicar, con las voces del coro disminuyendo de intensidad mientras se alejan de la sala de murales. El presidente le pregunta en broma si no ha hecho nada más a su nombre, como sacar a Estados Unidos de la OTAN, pero cuando Toby le explica la situación entera, Bartlett parece entenderlo y le da una palmada en el hombro, con la que el coro diegético es remplazado por una versión no-diegética de la canción en la que sobresale la percusión al estilo militar. La señora Landingham le pregunta a Toby si puede acompañarlo, claramente enlazando la muerte de sus hijos en el campo de batalla con el funeral. Mientras escribía el guion, Sorkin contempló la posibilidad de que Bartlett asistiera al sepelio, pero la presencia del presidente habría opacado las historias de Toby y la señora Landingham, así que el presidente y el resto de su equipo se quedan escuchando al coro de niños.

A partir de este momento, es la música la que toma el control de la narración. Alex Graves, el director, y Bill Johnson, el editor, diseñaron un montaje dinámico usando la métrica y el ritmo de la canción para fusionar el sepelio en Arlington con el concierto en la Casa Blanca. El tamborileo de la canción hace las veces de una marcha militar y se vincula con la solemnidad con la que el cuerpo de marina lleva a cabo cada detalle de la ceremonia; la precisión de sus pasos, el pliegue de la bandera en sus doce dobleces simbólicos, y hasta las tres descargas de los rifles, que acentúan uno de los coros. De manera simultánea, el coro de la canción no-diegética, el famoso *pa rum pum pum pum*, está sincronizado cuidadosamente con los labios de los niños en la diégesis, diluyendo las fronteras espacio-temporales entre las escenas. Parecería que los niños y los soldados son uno mismo. Mientras la canción y el funeral progresan, los personajes principales de la serie se van reuniendo y también se crea un paralelismo visual entre Toby y la señora Landingham, que están sentados en Arlington viendo a los soldados de izquierda a

derecha, con el resto de sus colegas del Ala Oeste, orientados también de izquierda a derecha. El montaje musical brinda la sensación de que todos los personajes están en ambos lugares simultáneamente, presenciando ambos eventos como si fuera uno mismo.



**Fig. 16a, b, c, d:** Durante la secuencia final de “In Excelsis Deo”, la música y el montaje paralelo fusionan todas las líneas narrativas y rompen con la división espacial para unir a todos los personajes (Aaron Sorkin y Rick Cleveland [esc.], Alex Graves [dir.], S01E10, 1999).

La sincronización artística de la música y la imagen en esta secuencia efectivamente contribuye a la narración de la trama, ya que presenta las acciones que concluyen los arcos narrativos del episodio. Pero el objetivo inmediato de los realizadores en realidad es afectar al espectador a través de sus valores estéticos; establecer un discurso que muestra, por medio de la imagen y el sonido, la reverencia con la que un veterano –o un muchacho homosexual, o los hijos fallecidos de una mujer– debe ser tratado por su país. La guardia de honor sirve para devolverle a todos estos personajes su dignidad. Jerrold Levinson explica que, por su escala y expresividad, la creación de estados de ánimo a través de la música en secuencias como ésta, sobrepasan sus fines narrativos y le añaden “plusvalía” a la experiencia, la cual debe atribuirse directamente a la agencia de sus realizadores (1996, 266-271)

## Resumen

Este capítulo explora el medio de la televisión, sus formatos, cómo estos afectan a sus contenidos y la forma en que la música opera dentro de sus narrativas. Esclarece las diferencias entre la televisión lineal, la no-lineal, la TV abierta, la de paga por suscripción y la de pago por evento. Habla de los cuatro formatos más importantes para los programas de ficción:

1. *Los unitarios*, que son narraciones contenidas en un programa aislado, como sería una película o las antologías.
2. *La serie*, en la que cada episodio narra una aventura diferente de los mismos personajes y no depende del orden en el que sean vistos. Por su versatilidad para la programación, este formato dominó las narraciones en la era del broadcasting.
3. *El serial*, que construye una narración de larga duración a través de segmentos individuales (episodios) presentados de manera secuencial. Este formato ha tomado mayor prominencia en el *post-broadcasting*, engancho de manera más pronunciada al espectador.
4. *La telenovela*, o *Soap Opera*, que maneja una narración de larga duración, pero cuyos episodios no constituyen unidades dramáticas completas; más bien dejan la trama en estado de suspensión hasta el siguiente episodio.

Inmediatamente después, identifica las partes estructurales de un episodio, tanto a nivel textual, como a nivel paratextual (haciendo uso de la terminología de Gérard Genette). El paratexto cumple un papel crucial para el flujo televisivo y, con el incremento en la experimentación por parte de los realizadores, las barreras entre texto y paratexto se están disolviendo en la narrativa televisiva. Usando como ejemplo el episodio "In Excelsis Deo" de *The West Wing*, el capítulo concluye mostrando cómo contribuye la música para negociar entre el mundo real, el texto y el peritexto de un programa, así como para facilitar la transición entre las múltiples líneas argumentales y dar cohesión a su discurso, que está fragmentado entre sus

diversos arcos narrativos. Finalmente, demuestra cómo a veces la música puede tomar el control principal de la narrativa, dando fin a la concepción de que la música es un elemento que siempre está a servicio de la imagen.

---

## Capítulo 5

---

### **El título y los créditos finales: funciones y controversias**

El paratexto de los programas de televisión –el *teaser*, las secuencias de título y la final de créditos, así como los *bumpers*– es un umbral muy diferente al que Gérard Genette visualizó para una obra literaria: es un territorio de nadie donde la industria, que está dominada por los intereses económicos; el consumidor, que busca una experiencia satisfactoria, pero ágil; y los realizadores, que entienden estos elementos como parte del tejido del programa, con el potencial de contribuir al compromiso y la interpretación de los espectadores, se contraponen en un constante estire y afloje, pero que, al final, en palabras del Genette, “ofrece al mundo en general la posibilidad de entrar o retroceder. Es una ‘zona indefinida’ entre el interior y el exterior, una zona sin ningún límite duro y rápido en el lado interno (girado hacia el texto) o el lado externo (dirigido hacia el discurso del mundo exterior sobre el texto)” (1997, 2).

### **El paratexto televisual como campo de batalla**

Al igual que en otros medios cuyo modelo económico depende de la venta de espacios publicitarios, como las revistas y los periódicos, en la televisión las personas responsables del contenido libran una batalla constante con el personal de comercialización. Más espacios publicitarios representan mayores ingresos para la cadena –y la manera para financiar el

contenido—, así que cada segundo de pantalla es crucial. Aunque la industria reconoce que los cortes publicitarios son poco atractivos para sus audiencias, en la televisión lineal —tanto el *broadcasting* como la TV de paga— la carga publicitaria por hora de transmisión ha crecido constantemente durante décadas. Incluso en años recientes, en los que los *ratings* se han deteriorado debido a la migración de un porcentaje de la audiencia a las plataformas no-lineales, Pivotal Research Group revela que, pese a los esfuerzos de algunas cadenas por disminuir la carga comercial, ésta aumentó 3.9% para el inicio de 2018 (Friedman, 2018) y 3% para el inicio de 2019, según el grupo financiero UBS. John Hodulik, el analista responsable del estudio, atribuye el incremento a una simple situación de oferta y demanda: el mercado está impulsando aumento de tiempos comerciales para compensar la erosión de la audiencia (Mandese, 2018).

Presionados para conservar el mayor tiempo posible para la narración, durante la década de 1990, algunos programas redujeron su secuencia de título a una cortinilla de no más de diez segundos, convirtiéndola en un *bumper* más, o la eliminaron por completo, integrando los créditos principales como superimposiciones sobre las primeras escenas del episodio. Esto, naturalmente, atenta contra la identidad, o *branding*, del programa, ya que la música es uno de sus principales medios de identificación. El prestigio de *The Sopranos* (1999-2007) y *The West Wing*, con sus secuencias de título estilizadas y memorables, ayudaron a revertir esta tendencia.

La situación para los créditos finales es aún más precaria. Anette Davison explica que, al menos en el Reino Unido, las cadenas consideran la secuencia final de créditos como un “espacio muerto”, pero que es terreno fértil para la explotación comercial (2014, p. 195). La industria británica ha tendido a comprimir y acelerar los créditos para que ocupen solo la mitad de la pantalla, permitiéndoles promocionar otros programas, o incluso presentar un avance de las noticias, y para pasar al siguiente programa a la brevedad posible. Los británicos han modificado sus prácticas desde 2014 —en gran medida por la presión de Equity, el sindicato de actores— pero aún así, tanto ITV y como la BBC continúan limitando su duración a 30 segundos y prohíben el uso de diálogos o canciones con letra que obstaculice sus promocionales a través de *voice-overs* (“Credits and branding – Commissioning”, 2019 y Davison, 2014, p. 196). Esta postura no se limita al Reino Unido, otros países regularmente invaden los créditos de una manera u otra. En Latinoamérica, por ejemplo, el Warner Channel minimiza la secuencia de créditos a un pequeño

recuadro y elimina su sonido para iniciar de inmediato el siguiente programa. Esto ha resultado en que en casos como la serie *Friends*, en la que la última situación cómica ocurre durante los créditos finales, el público no puede disfrutarla.

Las cadenas justifican estas prácticas por el temor a perder sus audiencias. Al menos de 2007 a 2013, la BBC lo explicaba de la siguiente manera:

Los créditos son importantes para los creadores de programas, pero el público tiene un interés limitado en ellos. La política de créditos de la BBC equilibra nuestro deseo de reflejar la realidad significativa de que los créditos largos hacen que los espectadores cambien de canal o apaguen el televisor. Nuestra investigación muestra que hasta el 80% de los espectadores abandonan un programa al comienzo de los créditos finales. (tomado de: Hemley, 2007).

Lamentablemente, los datos de la investigación de la BBC no están disponibles para consulta y resulta interesante que, desde entonces, esa referencia ha sido eliminada de su sitio de internet oficial. Sin embargo, el punto sobre la poca relevancia que los créditos finales tienen para las audiencias no debe ser menospreciado. Cuando la cadena Sky hizo una pregunta similar a sus televidentes, solo un tercio de sus clientes respondieron que disfrutaban leer los créditos finales y apenas el 39% sintió que eran “importantes” para los televidentes (Dowell, 2013). Basta con ver la velocidad con la que se vacía una sala cinematográfica durante los créditos de una película, sobre todo cuando pueden durar hasta diez minutos. Para un canal de televisión, el riesgo de perder a su audiencia es demasiado grande.

No obstante, en 2011, a raíz de las quejas de los televidentes sobre los créditos rápidos y reducidos, el sindicato Equity encargó una encuesta: *Credit Where It's Due: What Viewers Think About TV Credits*. Más de 10,000 personas respondieron; el 88% expresó que se sentían “molestos” cuando los créditos restringidos eran difíciles de leer y más de la mitad respondieron que les gustaría ver los créditos disponibles tanto en línea como en la televisión (“Viewers Want Clearer TV Credits”, 2012). Incluso, en directa oposición al objetivo de las cadenas, se quejaron de que la práctica arruina su experiencia visual y los lleva a cambiar de canal (Dowell, 2013). Aunque la música de los créditos finales no se mencionó en ninguna de las preguntas de la encuesta, un gran número de los encuestados hizo referencia sobre la importancia que ésta tiene

para ellos, expresando disgusto y frustración acerca de la intrusión de un *voice-over* prominente que no toma en cuenta el contexto del programa. Davison provee una muestra:

Para muchos de los encuestados, la secuencia de créditos finales forma parte del programa: ‘Los créditos, con su música e imágenes, a menudo siguen siendo parte de la presentación y parte de toda la experiencia. Es como acurrucarse después de una buena cogida’. Interrumpir esta secuencia sacrifica la oportunidad para brindar un momento de reflexión: ‘SIEMPRE me gusta tener la opción de ver los créditos sin interrupciones. A menudo, después de las películas, la música y los créditos son un reingreso paulatino al mundo real’. ‘Arruina’ el final del programa, ‘mata’ o ‘destruye’ el estado de ánimo que se ha creado. [...] Para al menos una parte importante de estos espectadores, el espacio-tiempo de la secuencia final de créditos en la televisión representa un momento afectivo y reflexivo significativo en el que la música juega un papel vital (Davison, 2014, p. 196).

La comercialización de las series en DVD y Blu-ray introdujo una nueva manera para verlas, el llamado *binge-watching*, que de manera literal significa “atragantarse” de una serie. Los maratones de televisión no son nuevos; bajo el esquema de la sindicación, los canales locales comenzaron a programar grupos de diez o más episodios populares de alguna serie a lo largo de un mismo día; *The Twilight Zone* ha sido particularmente exitosa los días de Año Nuevo desde hace décadas. Aunque el término *binge-watching* se popularizó con Netflix y los demás servicios de *streaming*, una de las primeras series con la que el espectador se “atragantó” fue la serie de intriga *24* (2001-2010), ya que el público prefería ver toda una temporada en DVD durante un fin de semana, con tal evitar la tensión que le generaba esperar una semana para el siguiente episodio. Amanda Lotz explica que el éxito de temporadas completas de series en DVD tomó a la industria por sorpresa, y que para 2005, las ventas de DVDs de programas de televisión alcanzaron 2,600 millones de dólares y representaron casi el 20 por ciento del mercado total de ventas del formato. Tan solo las primeras tres temporadas de *24* generaron \$72.1 millones de dólares (Lotz, 2014, p. 128).

Pero esta nueva forma de consumo introdujo un segundo frente en la batalla sobre el paratexto de las series: los espectadores mismos. Los paquetes de DVDs están compuestos de varios discos y cada uno inicia con la advertencia en contra de la piratería –a veces en varios

idiomas– así como la cortinilla institucional del estudio de producción que, en algunos casos, incluso preceden cada episodio. Los *recaps* pierden algo de su importancia, ya que el espectador acaba de ver los episodios previos, así que no necesita el recordatorio, y repetir las secuencias de título y de créditos cada cincuenta minutos, puede llegar a ser tedioso. La función de “capítulos”, que permite saltar a segmentos específicos del programa, en ocasiones no coincide con el primer acto del texto, justo después de la secuencia de título, así que resulta fastidioso encontrar el punto preciso de inicio de la trama. Aún así, el espectador al menos tiene la opción de ver o no estas secuencias. En el territorio de la televisión no-lineal, Netflix parece haber resuelto este problema con la introducción de las funciones “*Skip Recap*” y “*Skip Intro*”, dejando en las manos del espectador esa parte de la experiencia.

El uso del *teaser* también se ha modificado, porque bajo el modelo no-lineal, un programa no está compitiendo en tiempo real con los de otros canales, así que, técnicamente, no es necesario iniciar la trama con un *cold open*. Varias de las series diseñadas para canales de paga como HBO o Starz, así como para las plataformas en-línea, han prescindido de él, pasando del *Recap* a la secuencia de título, y luego al texto en sí; *The Affair* (2014-2019) y *Game of Thrones*, son buenos ejemplos. Esta es otra de las razones por las que el diseño artístico de las secuencias de créditos ahora es tan importante; la responsabilidad de atrapar al público ha caído en ellas una vez más. Sin embargo, sabiendo que el espectador ya se ha acostumbrado a la estructura del *cold open*, otros programas continúan utilizándolo regularmente, por el efecto de anticipación que genera. Esta nueva condición de transmisión brinda a los realizadores una gran versatilidad para el acercamiento formal que le quieren impartir a cada episodio de una serie. *House of Cards* (2013-2018), por ejemplo, prescinde del *recap* (salvo por el primer episodio de cada temporada) debido a que está diseñada específicamente para el *binge-watching*. Inicia algunos episodios con un *teaser* y otros no, dependiendo del tono y la tensión que el episodio específico necesita. *Westworld* (2016- ) no emplea *teasers*, pero durante su segunda temporada inició un episodio con una secuencia de doce minutos antes de los títulos para separarla físicamente del resto de la trama. Quizá la serie que maneja mayor versatilidad es *The Handmaid’s Tale* (2017- ), que no cuenta con una secuencia de título, solo con unas cortinillas de texto, normalmente acompañadas con el sonido del viento. Lo interesante es que cada episodio

inicia de una manera diferente, directo con la narración o una canción popular de la que se desprende la trama. Esta impredecibilidad contribuye a la sensación de alienación de la serie y es precisamente lo que imprime un sello coherente con su trama distópica.

Los créditos finales son otra cosa; aquí la apuesta de las plataformas es que el espectador no está interesado en verlos, así que, para incentivar el *binge-watching*, le da unos segundos para navegar la pantalla y seleccionar si quiere o no verlos, pero inicia la proyección del próximo episodio por defecto. La navegación en ocasiones no es muy amigable, ya que para llegar a la opción hay que cruzar varios pasos en un tiempo limitado, así que para el espectador que quiere ver los créditos, esta navegación puede volverse disruptiva.

La batalla por estos espacios de mediación entre el texto y el mundo real continúa.

## ***Reveille*: identificación y función mnemónica en las secuencias de título de un programa**

Ahora bien, ¿qué funciones específicas cumplen estas secuencias, y en especial su música, para la narrativa de una serie? Kathryn Kalinak explica que las convenciones musicales atan la afición musical a un significado específico y concreto a través del poder de la asociación, y una vez que se vuelven arraigadas en una cultura, funcionan como un tipo de experiencia colectiva, activando respuestas particulares y predecibles (1992, p. 12).

En 1982, y deseando recapturar la emoción y aventura de la serie original *Star Trek* (1966-1969), los productores de la película *Star Trek II: The Wrath of Khan* (Nicholas Meyer, 1982), contrataron al compositor James Horner para escribir la música. Horner sintió que era indispensable establecer un vínculo directo con los personajes y la nave que tanto amaban los fanáticos y “solo hay dos cosas que pueden lograr eso, [la imagen de] la nave *Enterprise*, o la fanfarria de *Star Trek*. La fanfarria te engancha de inmediato” (citado en Sciacca, 1982, pp. 22-23). El tema musical de *Star Trek*, compuesto por Alexander Courage, se ha convertido en una referencia cultural a la exploración del espacio. Años antes de la anécdota narrada por Horner,

el 17 de septiembre de 1976, la NASA presentó en una ceremonia pública su primer transbordador espacial, bautizado *Enterprise*, en referencia a la nave de la serie, y una banda comenzó a interpretar el tema de *Courage*. Jesco von Puttkamer, un ingeniero espacial que formó parte del equipo de cohetes de Wernher von Braun en la NASA, explicó en una entrevista que:

“La ficción y la realidad se confrontaron en un momento inolvidable. [...] Cuando la música terminó, hubo lágrimas de alegría y gente saltando sobre sus sillas aplaudiendo. Adultos, políticos que nunca sonrieron en sus vidas, se quebraron. Fue algo mágico en el sentido de que aquí, [...] un sueño de ciencia ficción había tocado a la realidad. La gente se sintió conmovida; les había tocado un nervio, una fibra, y eso para mí demostró que, la personas, ya sean adultos o niños, tienen un vínculo muy especial con el futuro. Pudieron relacionarse de inmediato con un transbordador llamado *Enterprise* y luego soñar con una nave espacial llamada *Enterprise* (Space Shuttle, 2015).

Lo mismo ocurre con otros temas musicales para televisión; el tema desarrollado por Morton Stevens para la serie policiaca *Hawaii Five-O* (1968-1980) resultó tan emocionante, que la Universidad de Hawái lo adoptó como su himno de combate extraoficial. Las cuatro notas de guitarra eléctrica que abren el tema de *The Twilight Zone* –que se trata en realidad de dos composiciones *avant-garde* de Maurius Constant: "Etrange No. 3" y "Milieu No. 2", fusionadas por el entonces director musical de la cadena CBS, Lud Gluskin– es ahora sinónimo de cualquier situación o actitud considerada fuera de lo normal; y el *ostinato*, o *riff*, del tema de *Game of Thrones*, es usado en algunas oficinas para puntualizar las intrigas y políticas internas por las que viven día a día.

Los temas musicales de las series son composiciones muy concisas, que por lo general duran entre 30 y 90 segundos, y sirven como la fuente de identificación principal de un programa porque gozan de una cierta autonomía del resto del programa. Manejan una estructura estrictamente musical, ya que, como Phillip Tagg explica, mientras que el resto del *score* está diseñado para acoplarse a la acción, el tema principal a menudo se usa como base para el montaje de las imágenes que la acompañan (2000, p. 94). Estas secuencias son esencialmente una coreografía entre la imagen y la música, con puntos específicos de enlace, pero en los que el

motor principal reside en las convenciones musicales del tema. Como ya fue expuesto anteriormente, cumplen la tarea práctica de presentar el título y los créditos principales, pero Tagg identifica tres funciones sustanciales para estas composiciones:

1. **La función de *Reveille* (toque de diana):** cuyo objetivo es llamar la atención del público potencial, anunciando que algo está por suceder. Tagg aclara que los toques de diana son indispensables para la milicia desde los tiempos romanos, mientras que los pregoneros de las calles los usaban para transmitir información relevante a la población civil. En este sentido, la función de *reveille* se puede cumplir con un motivo musical corto, siempre y cuando sea fácil de identificar. David Chase, creador de *The Sopranos*, explica que cuando la canción “Woke Up This Morning”, del grupo inglés Alabama 3 con el que inicia la serie, el espectador sabe que el programa está iniciando, aunque esté en otra habitación.
2. **La función preparatoria:** cuyo objetivo es predisponer al espectador emocionalmente con una descripción musical afectiva sobre el género, el tono y la atmósfera del programa que le facilita pasar a un período de escapismo del mundo real, pero también de enfoque y compromiso con el texto. La secuencia de título también debe hacer que el programa sea deseable, tanto para el fanático de la serie, como para el televidente casual, que puede transformarse en otro espectador regular, a través de elementos gráficos impresionantes y una textura musical evocativa y memorable. Citando a Lawrence Kramer, Annette Davison destaca que su formato tiende a “encapsular las fantasías subyacentes a las formas narrativas de los programas sin la necesidad de racionalizarlas o cerrarlas” y más bien presenta una “promesa” de lo que va a seguir, mientras que la historia en sí será la que proporcione las respuestas. Para muchos espectadores, una secuencia de título es parte de una experiencia ritualizada que significa el regreso a un terreno familiar, pero con la promesa de visitar a sus personajes favoritos en situaciones y arcos dramáticos novedosos (Davison, 2013, p. 146-159).
3. **La función de identificación mnemónica:** que permite que público identifique el programa con el tema musical; es una especie de firma que distingue al programa de los demás. Tagg aclara que esta función se desprende de las primeras dos, ya que llama la atención y refleja el tono de la serie (2000, p. 96-97). En este sentido, la duración de la

pieza cobra mayor importancia, pues entre más larga sea, permite al compositor desarrollar estructuras completas, con un mayor potencial de recordación. Kathrin Fahlenbrach y Barbara Flueckiger sugieren que estas secuencias audiovisuales forman una red de conexiones asociativas, ya que manejan características compositivas o estilísticas similares, como formas, texturas, luz, colores y materiales. Con la exposición repetitiva a la misma secuencia de título durante meses e incluso años, surge una conexión entre los dominios sensorial y conceptual, además de cumplir también una función ritualística –el sentarse a disfrutar una serie de televisión–, ya que la espera del próximo episodio llena al espectador de emoción y alegría (2014, pp. 100-101).

Para estas secuencias, algunas series presentan una narrativa propia breve, un viaje que transporta al espectador paulatinamente al mundo diegético de la serie, como hace *Game of Thrones* con su exploración del mapa del mundo fantástico creado por George R.R. Martin. *Star Trek*, por su parte, logra este efecto a través de imágenes de la nave *Enterprise* cruzando el espacio para explorar nuevos mundos, en esencia invitando al espectador a ser parte de su tripulación. Otras series atrapan a su audiencia directamente por sus sentidos, como Fahlenbrach y Flueckiger sugieren, a través de sus afectos, imágenes y metáforas arraigadas cognitivamente. Como resultado, el espectador se siente inmediatamente presente en ese mundo, experimentando su realidad y atmósfera desde el primer segundo del programa (2014, p. 101).

El proceso de creación de estas secuencias inicia muchas veces con indicaciones ambiguas de parte de los *showrunners* que el compositor debe transformar en ideas musicales. Mike Post, uno de los compositores más prominentes del medio, relata que lo único que Steven Bochco, el creador del drama policiaco clásico *Hill Street Blues* (1981-1987) le comentó, era que la secuencia de título incluiría a una patrulla saliendo de su estación en medio de una ciudad grisácea en plena decadencia. “Para mí eso sonaba *funky*, con cuernos al estilo de Stevie Wonder”, agregando con una sonrisa pícaro, “eran los 1980”. Para *NYPD Blue* (1993-2005), la instrucción del director Gregory Hoblit fue aún más críptica: “quiero que suene y se sienta como si estuvieras en un tren subterráneo” (citados en: Bekiempis, 2014).

## **“Todo lo que yo era se ha ido”: estructura y construcción del tema principal de *Outlander***

Podríamos argumentar que la secuencia de título de la serie *Outlander* (2014- ) combina ambas estrategias; establece una breve estructura narrativa, pero a través de su tema principal y las imágenes que lo acompañan, construye una red de asociaciones afectivas para el espectador. Los realizadores, también, han manejado su presentación de una manera poco convencional que es digna de atención.

El serial fue desarrollado para televisión por Ron D. Moore y está basado en la exitosa serie de novelas románticas de la autora Diana Gabaldon, que combina elementos de ficción histórica, misterio, aventuras y viajes a través del tiempo. Presenta la historia de Claire Randall (Caitriona Balfe), una enfermera británica de la Segunda Guerra Mundial que, en 1946, mientras está en Escocia en una segunda luna de miel con su marido, al que no ha visto desde el inicio de la guerra, se transporta a través del tiempo a las Tierras Altas de 1743 y encuentra aventura y romance con el apuesto guerrero Jamie Fraser (Sam Heughan), enredándose en los levantamientos jacobitas en el proceso.

Como tema principal para la serie, Bear McCreary adaptó una canción folclórica tradicional escocesa, “The Skye Boat Song”, que cuenta la leyenda del escape del príncipe Carlos Eduardo Estuardo, el romántico instigador de la fallida rebelión jacobita, a la isla de Skye después de su derrota en Culloden, en 1746. La canción tiene sus orígenes en otra melodía tradicional gaélica, “Cuchag nan Craobh” (“El cuco en la arboleda”), que era usada como una canción para remar. En la década de 1870, los remadores que transportaban a Anne Campbelle MacLeod a la isla de Skye comenzaron a cantarla y ella transformó los fragmentos que recordó en una melodía nueva, con la intención de publicarla en un libro que estaba compilando con Sir Harold Boulton (Beguinot, 2009-2019). Él, a su vez, escribió la letra, introduciendo los elementos jacobitas y las figuras de el “*Bonnie Prince Charlie*” y Flora MacDonald, quien supuestamente lo ayudó a escapar, disfrazándolo de mujer (Szeman, 2016).

*(Coro:)*

*Speed, bonnie boat, like a bird on the wing,  
Onward! the sailors cry;  
Carry the lad that's born to be King  
Over the sea to Skye.*

*Loud the winds howl, loud the waves roar,  
Thunderclaps rend the air;  
Baffled, our foes stand by the shore,  
Follow they will not dare.*

*(Repite coro)*

*Many's the lad, fought in that day  
Well the claymore did wield;  
When the night came, silently lay  
Dead on Culloden's field.*

*(Repite coro)*

*Though the waves leap, soft shall ye sleep,  
Ocean's a royal bed.  
Rocked in the deep, Flora will keep  
Watch by your weary head.*

*(Repite coro)*

*Burned are their homes, exile and death  
Scatter the loyal men;  
Yet ere the sword cool in the sheath  
Charlie will come again.*

Por su forma simétrica y balanceada en la que el coro consta de dos pares de estrofas, la primera presentando notas ascendentes y la segunda respondiendo con notas descendentes, esta pieza a menudo se canta como una canción de cuna, en un compás lento de 6/8, o como canción de remo: el primer *beat* es muy pronunciado y se usa para levantar los remos e inclinar

el cuerpo hacia adelante, mientras que con el segundo y el tercero, los remos se sumergen y se provee la propulsión (Beguinot, 2009-2019). La letra, que presenta la perspectiva de un partidario leal al príncipe, presenta una historia de fracaso heroico y termina con la promesa de una victoria futura. Su temática ciertamente guarda relación con la trama de la serie –el príncipe Carlos Eduardo Estuardo y los levantamientos jacobitas son determinantes para los personajes– pero su letra no refleja el tono apasionado y romántico de *Oultander*. Afortunadamente, la esposa de McCreary, la vocalista Raya Yarbrough, le recordó que, en 1892, el poeta Robert Louis Stevenson escribió un poema titulado *Sing me a Song of a Lad that is Gone* que también se usa de manera regular como letra para la canción (McCreary, 2014).

*(Coro:)*

*Sing me a song of a lad that is gone,  
Say, could that lad be I?  
Merry of soul he sailed on a day  
Over the sea to Skye.*

*Mull was astern, Rum on the port,  
Eigg on the starboard bow;  
Glory of youth glowed in his soul;  
Where is that glory now?*

*(Repite coro)*

*Give me again all that was there,  
Give me the sun that shone!  
Give me the eyes, give me the soul,  
Give me the lad that's gone!*

*(Repite coro)*

*Billow and breeze, islands and seas,  
Mountains of rain and sun,  
All that was good, all that was fair,  
All that was me is gone.*

Esta versión está narrada desde la perspectiva del propio príncipe, y se concentra en sus sentimientos tras haber sido derrotado. Habla sobre el anhelo por regresar a tiempos mejores y la pérdida de todo, incluso de su propia identidad. McCreary se apropió del coro y la última estrofa, que son las que más refieren al narrador, y, tras cambiar su género, la letra se asocia ahora al viaje de Claire y el conflicto por el que atraviesa, atrapada entre dos mundos y los dos hombres de su vida, Jamie en el siglo XVIII y Frank Randall (Tobias Menzies) en el siglo XX.

*(Coro:)*

*Sing me a song of a lass that is gone,  
Say, could that lass be I?  
Merry of soul she sailed on a day  
Over the sea to Skye.*

*Billow and breeze, islands and seas,  
Mountains of rain and sun,  
All that was good, all that was fair,  
All that was me is gone.*

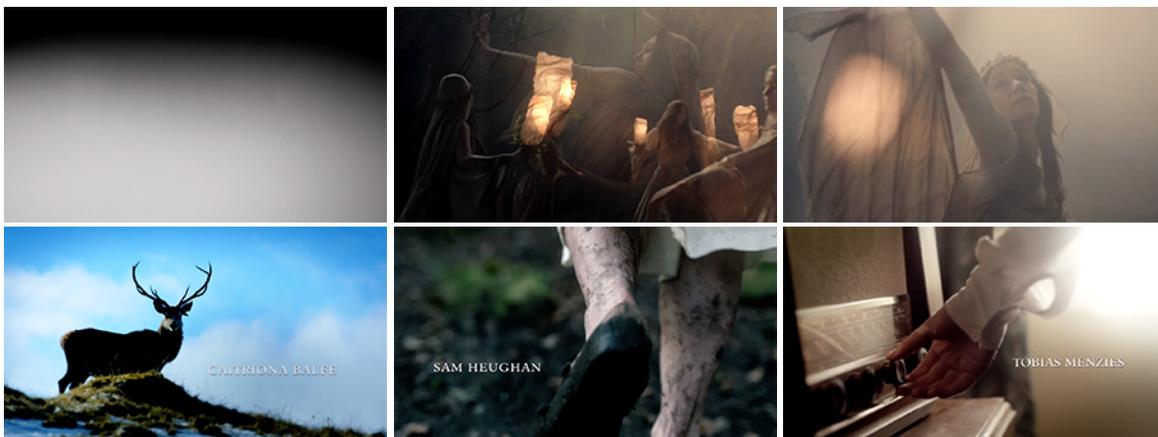
*(Repite coro)*

McCreary estructura el tema con la forma ternaria (ABA), en la que la primera sección presenta una declaración de la melodía A —en este caso el coro—, la segunda sección usa una segunda melodía (B) como contraste, y para terminar hay un regreso a la melodía A. Para el espectador, este regreso a una forma musical familiar le resulta reconfortante y satisfactoria, facilitando la memorabilidad de la canción, sobre todo cuando la primera melodía es fuerte, como en el caso de “The Skye Boat Song”. La orquestación de McCreary ostenta instrumentos tradicionales escoceses, y su arreglo traslada a la canción, de la textura de una pieza folclórica tradicional, a una emocionante marcha de las Tierras Altas, con todo y gaitas y cajas redoblantes escocesas. Pero es la voz etérea de Raya Yarbrough la que le da una cualidad atemporal y fantástica, lo cual ayuda, no solo a expresar que Claire está perdida en el tiempo, sino su temor a perderse para siempre en sus sentimientos.

La perspectiva de Claire también está presente en las imágenes de la secuencia de título de *Outlander*, que, a primera vista, podría parecer no ser tan refinada como las animaciones elaboradas de *Game of Thrones* o *Da Vinci's Demons*. En años recientes, estas secuencias se han convertido en minipelículas que le brindan al programa un aire de sofisticación y elegancia y emplean los servicios de empresas dedicadas específicamente para su diseño. Para *Outlander*, Ron Moore contrató a la empresa Imaginary Forces y su Director Creativo, Dan Gregoras, optó por construir un montaje de más de 40 planos a cámara lenta con ángulos cerrados que nunca revelan los rostros de los personajes, pero que permiten crear asociaciones con su personalidad. El uso de imágenes fotográficas acerca más el concepto de la serie a los personajes y la “realidad” histórica que si se hubiera empleado una animación. Los créditos usan una tipografía clásica de estilo inglés y son muy discretos, facilitando que el espectador concentre su atención a las imágenes y la música.

La secuencia inicia de manera muy íntima, con un destello de luz y la voz *a capella* de Yarbrough entonando las primeras dos estrofas de la canción. La voz solitaria refuerza el aislamiento de la narradora.

*Sing me a song of a lass that is gone,  
Say, could that lass be I?*

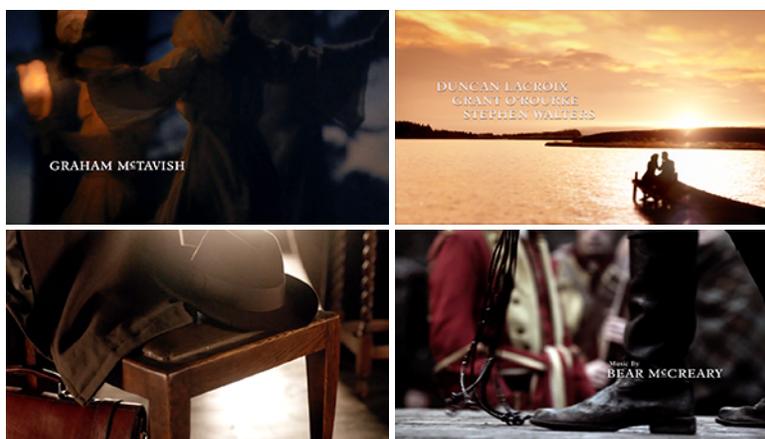


**Fig. 17a:** Secuencia de título del episodio “Sassenach” (Ronald D. Moore [esc.], John Dahl [dir.], S01E01, 2014).

Le siguen dos imágenes de unas druidas bailando de manera ceremonial alrededor de *Craigh Na Dun*, el misterioso círculo de piedras que transporta a Claire al pasado.

Inmediatamente aparece un ciervo imponente que ve directo a cámara. La imagen puede simbolizar el tiempo al que Claire se transporta; salvaje, independiente, fuerte; pero también puede representar a Jamie y a Claire misma, ya que ambos comparten esas características. A continuación, un plano cerrado muestra los pies sucios de Claire, corriendo de manera alarmada por el bosque para alejarse de la cámara y del espectador. Es claro que está escapando y, con la letra de la canción, sugiere que es posible que se pierda en ese bosque que tiene elementos mágicos, como las druidas y el alce. Éste es seguido por su mano ajustando un radio de mediados del siglo XX, como recordatorio de que ella pertenece a la civilización del presente y que el pasado es un lugar de peligro. Así, estas cinco imágenes se refieren directamente a Claire.

*Merry of soul she sailed on a day  
Over the sea to Skye.*



**Fig. 17b:** Secuencia de título del episodio "Sassenach" (Ronald D. Moore [esc.], John Dahl [dir.], S01E01, 2014).

Para el siguiente par de estrofas, el bodhrán (un tambor de marco irlandés) y la sección de violines de la orquesta se unen Yarbrough de manera muy discreta, proveyendo la base y el ritmo para la construcción musical de McCreary. Las druidas regresan, lo que permite vislumbrar que la estructura visual está construida alrededor de ellas y de su mística. Cuando la canción habla de "navegar un día", vemos la silueta de Claire y Frank en un muelle durante un hermoso atardecer, refiriéndonos a tiempos hermosos que a la vez son efímeros. A esto le siguen dos imágenes, primero del sombrero y el portafolio de Frank, y luego de los pies de un soldado británico con un flagelo, dispuesto a torturar a alguien. Aún no lo sabemos, pero se trata de Black

Jack Randall, un antecesor directo de Frank (interpretado también por Menzies) y el prisionero al que tortura es Jamie. La unión de estas dos imágenes es un recordatorio no solo de la estabilidad del presente y la violencia del pasado, sino del conflicto principal de la trama: por un lado Frank como cónyuge de Claire y Jack como amenaza para ella y Jamie, y por otro al triángulo amoroso Frank-Claire-Jamie.

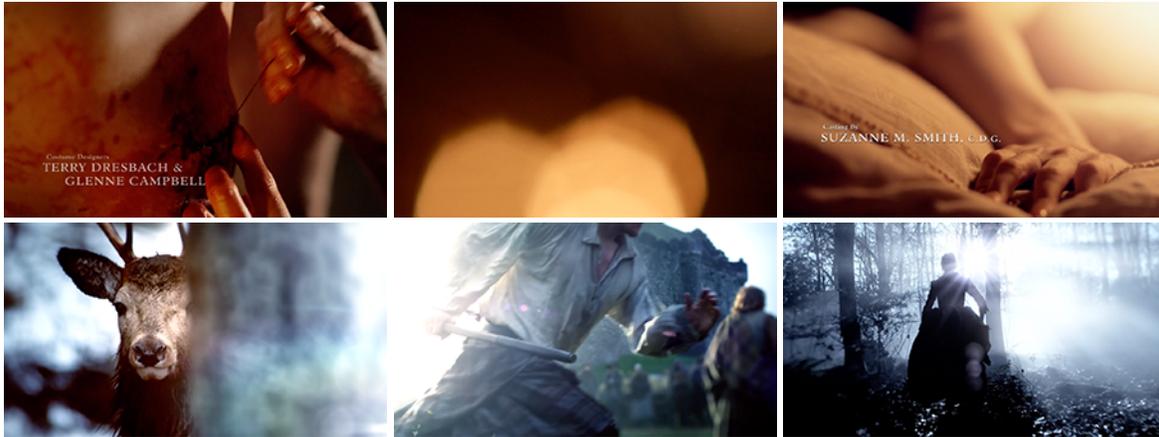
*Billow and breeze, islands and seas,  
Mountains of rain and sun,*



**Fig. 17c:** Secuencia de título del episodio “Sassenach” (Ronald D. Moore [esc.], John Dahl [dir.], S01E01, 2014).

Con la introducción de la melodía B, la instrumentación se va robusteciendo gradualmente. El volumen de los violines aumenta y se unen a ellos una sección de percusión y un arpa escocesa, que refuerza la cualidad mística de las druidas. Éstas parecen acelerar su paso y bailar al ritmo de la melodía mientras un hombre enciende una pipa. En otros tiempos, la pipa se asociaba con hombres serios e inteligentes, pero también robustos y amantes del aire libre. Varios personajes fuman pipas, tanto en el presente como en el pasado, y algunos ejercen influencia sobre Claire. Por primera vez se nos permite entrever a Claire y a Jamie, insinuando brevemente su sexualidad, primero el perfil de ella en un *extreme close up* de su nariz y sus labios entreabiertos y luego el pecho de él, en uniforme tradicional escocés, y otorgando un vistazo tentador a su fuerte quijada.

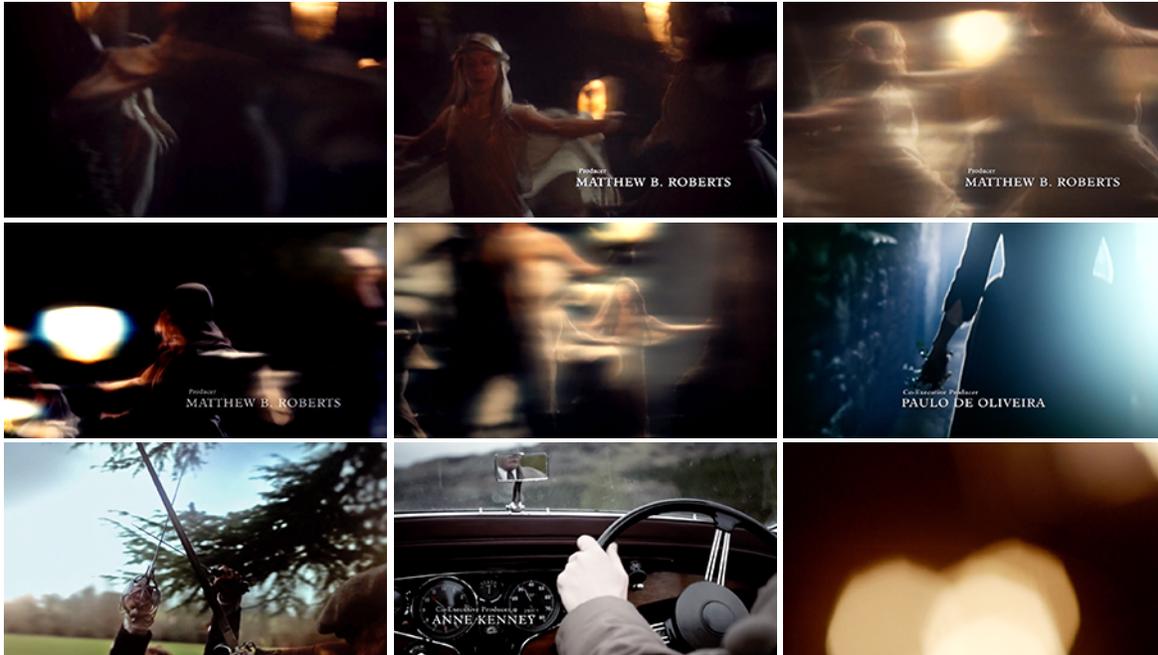
*All that was good, all that was fair,  
All that was me is gone.*



**Fig. 17d:** Secuencia de título del episodio “Sassenach” (Ronald D. Moore [esc.], John Dahl [dir.], S01E01, 2014).

La segunda parte de la sección B es la única que no inicia con las druidas. Permite ver las manos de Claire mientras cosen una herida, recordándonos su habilidad como curadora. Unas velas fuera de foco, sin embargo, refieren rápidamente a las sacerdotisas y preservan la estructura, sirviendo también como un puente al brazo de Claire en la cama, claramente en una escena de pasión. El alce regresa, con sus connotaciones de virilidad, seguido por el torso de Jamie corriendo, haciendo alarde de su musculatura e intensidad. Significativamente, con la línea “todo lo que yo era se ha ido”, vemos a Claire correr una vez más por el bosque, alejándose de la cámara, reiterando la premisa central de la canción y la trama.

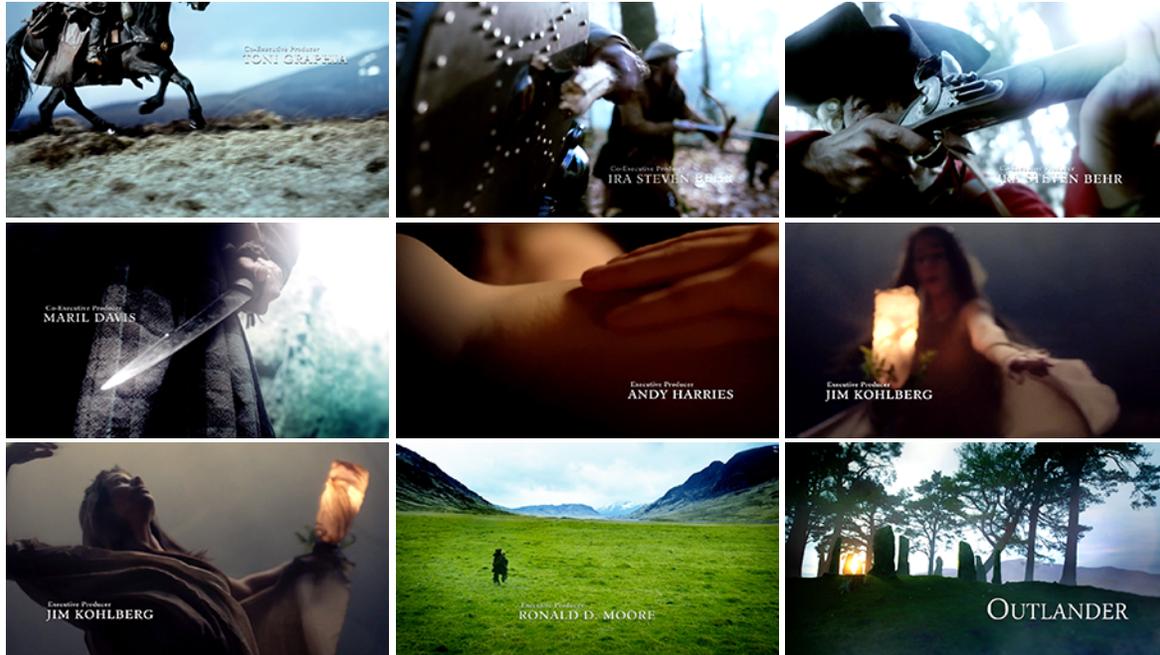
*Sing me a song of a lass that is gone,  
Say, could that lass be I?*



**Fig. 17e:** Secuencia de título del episodio "Sassenach" (Ronald D. Moore [esc.], John Dahl [dir.], S01E01, 2014).

Con la imagen de Claire entra el redoble de las cajas escocesas y regresamos al coro de la canción, ahora con una detonación completa de la orquesta y la entrada triunfal de las gaitas, que llevan la melodía hacia el punto más elevado de la composición. La druidas bailan de manera apasionada con la música e inicia un montaje rápido, con los personajes en escenas de acción: Claire camina con determinación, Jamie combate ágilmente con sus espadas y Frank maneja rápidamente, al parecer en busca de Claire.

*Merry of soul she sailed on a day  
Over the sea to Skye.*



**Fig. 17f:** Secuencia de título del episodio “Sassenach” (Ronald D. Moore [esc.], John Dahl [dir.], S01E01, 2014).

Las velas nuevamente proveen un puente para la última sección, que continúa con las imágenes de acción y guerra. Un soldado inglés apunta con su mosquete, y en respuesta, un escocés –que por implicación debe ser Jamie– empuña detrás de su espada un cuchillo, reflejando su determinación y gallardía. Una última imagen de pasión sobre el cuerpo desnudo de Claire nos devuelve con las druidas y la canción termina con Jamie y Claire cabalgando hacia el horizonte de las Tierras Altas. El último golpe música nos deposita una vez más en *Craigh Na Dun* y el título de la serie, completando de manera cíclica todo el montaje.

De manera muy interesante, los realizadores diseñaron una breve **coda** para la secuencia que está personalizada para cada episodio. Provee el título del capítulo y sus créditos principales: el de la autora de las novelas, Diana Gabaldon, el creador de la serie de televisión, Ron Moore, los guionistas y los directores. La música y las imágenes son diferentes para cada episodio y tienden a referir a la premisa dramática de la trama o a su atmósfera general. Ésta no es una práctica nada común y brinda a cada episodio una identidad única, además de proveer un espacio

liminal que no forma parte de la trama, pero que sin embargo prepara al espectador para los temas que abordará. McCreary cerró el tema principal con una nota sostenida que le permite escribir estas codas de forma que la presentación musical fluya con naturalidad y provea el tono afectivo para el episodio.



**Fig. 18:** La coda de la secuencia de título cambia con cada episodio, mostrando detalles que influyen en la trama (**18a**), como las flores que llaman la atención de Claire y la llevan a *Craigh Na Dun* en el episodio piloto “Sassenach” (Ronald D. Moore [esc.], John Dahl [dir.], S01E01, 2014); ilustrando la atmósfera (**18b**), como la imprenta que es propiedad de Jamie en “A. Malcolm” (Matthew B. Roberts [esc.], Norma Bailey [dir.], S03E06, 2017); o prefigurando de manera metafórica la premisa dramática del episodio (**18c**), como en “The Deep Heart’s Core” (Luke Schelhaas [esc.], David Moore [dir.], S04E10, 2019).

La otra característica que distingue al tema principal y la secuencia de título de *Outlander* es que cambian de acuerdo a la situación dramática de la trama. Como las novelas de Gabaldon llevan a Claire y Jamie a diferentes partes del mundo, McCreary ha estudiado meticulosamente las características de las melodías y los instrumentos representativos para cada entorno, adaptado la instrumentación y el estilo musical para reflejar las diferentes locaciones y situaciones culturales. Tan solo durante las primeras cinco temporadas, la serie ha manejado siete secuencias de título.

### *Versión “Castle Leoch” (primera temporada, episodios 1-16)*

Durante los primeros 16 episodios de la serie, la acción se desenvuelve en las Tierras Altas, por lo que la versión ya discutida mantiene un sabor enteramente escocés, usando de manera prominente el bodhrán, las cuerdas, el arpa escocesa, las cajas redoblantes y las gaitas. El tema musical es la versión “Castle Leoch”, haciendo referencia al castillo que es hogar del clan MacKenzie, del cual forma parte Jamie y que es uno de los ejes centrales de la trama.

### *Versión francesa (segunda temporada, episodios 1-7)*

La segunda temporada lleva a Claire y Jamie a París, con el objetivo de detener los esfuerzos del príncipe Carlos Eduardo Estuardo y así evitar la derrota escocesa en Culloden que pone fin a la cultura de las Tierras Altas. Claramente, el entorno de la corte francesa choca con una instrumentación puramente escocesa, así que McCreary reconstruyó por completo el tema principal, traduciendo la letra de “The Skye Boat Song” al francés. La canción inicia de nuevo con la voz de Raya Yarbrough *a capella*, pero esta vez en francés. Conforme progresa la canción, la instrumentación es barroca, empleando acordeón, viola da gamba, un conjunto de cámara barroca: clavecín, arpa y cuerdas de cámara. La interpretación es más dulce bajo el nuevo contexto, pero, en palabras del propio McCreary, “sacrifica la familiaridad y la conexión nostálgica que habíamos construido con el público en el transcurso de la primera temporada” (McCreary, 2016). Por otra parte, la secuencia de título también debía preservar algunas imágenes escocesas, como las druidas y la introducción de Claire y Jamie, así que la orquestación barroca no hacía mucho sentido con ellas. La decisión de McCreary fue crear una fusión entre las versiones; al inicio del tema, Yarbrough canta en inglés y se va uniendo a ella la viola de gamba y el bodhrán. El acordeón, el arpa y la percusión siguen a continuación, durante las primeras dos secciones, pero cuando llega el momento de repetir el coro, Yarbrough cambia a francés y se unen las cajas redoblantes, las gaitas y las cuerdas de cámara. Las gaitas no son tan prominentes como en la primera versión y vuelven a desaparecer cuando Yarbrough llega a la última estrofa,

que nuevamente es en inglés. La melodía cierra con las cuerdas y el arreglo resultante es un híbrido que representa adecuadamente el entorno francés, sin sacrificar la identidad escocesa de Claire y Jamie.

### *Versión jacobita (segunda temporada, episodios 8-13)*

Habiendo fracasado en su intento por detener la rebelión jacobita antes de que inicie, Claire y Jamie regresan a Escocia con el objetivo de asegurar su triunfo. Los violines folclóricos y el bodhrán están de vuelta, pero esta vez las cajas redoblantes escocesas y la percusión tienen mayor presencia, otorgándole a la pieza un aire más patriótico, a manera de marcha militar. Arpa, gaitas y cuerdas refuerzan el segundo coro, pero las cuerdas graves y las gaitas también proveen un *drone*, o “pedal”, que es una nota sostenida durante el resto del arreglo, evocando los *drones* de las bandas de gaitas militares tradicionales. Aunque el arreglo usa los mismos instrumentos que en la primera temporada, el impacto emocional de este cambio armónico es notorio.

### *Versión “After Culloden” (tercera temporada, episodios 1-8)*

Los episodios que siguen a la derrota definitiva en Culloden emplean otra versión, también con sabor escocés, pero con un tono más grave; apropiada para una cultura sometida. La primera mitad del arreglo carece de percusión y hace uso de las cuerdas de la orquesta y el arpa escocesa, proveyendo una ambientación etérea. Por primera vez, las gaitas no llevan la melodía, sino que se limitan a un *drone* a manera de lamento. La segunda mitad del arreglo cobra mayor textura y calidez con la introducción de los alientos de metal, la percusión y la armonización de la melodía a través de las gaitas, sin embargo, prefigurando un futuro más optimista.

### *Versión caribeña (tercera temporada, episodios 9-13)*

Las aventuras de Claire y Jamie los llevan a Jamaica y el tema adopta un sabor más exótico. Tambores afrocubanos, congas, quintos y sacudidores proveen una percusión polirrítmica, mientras que las cuerdas y los alientos trabajan la melodía. La combinación de los ritmos latinos con la melodía tradicional escocesa ciertamente es inusual, pero funciona muy bien, especialmente cuando está acompañada por las imágenes correspondientes.

### *Versión apalache (cuarta temporada, episodios 1-13)*

Para la cuarta temporada, Claire y Jamie llegan al nuevo mundo y se establecen en Carolina del Norte. Durante su investigación para la música, McCreary descubrió que la mayoría de las canciones norteamericanas de la época consisten en melodías que los peregrinos habían importado desde Europa, cambiando la letra, pero usando los mismos instrumentos portátiles que habían traído con ellos, así que no son notablemente diferentes a sus versiones originales. Su solución fue adelantarse un poco a la época, adoptando un tono más cercano al *bluegrass*, que incorpora el rasgueo de un banjo, una mandolina, un dulcémele de los Apalaches y un contrabajo. La percusión utiliza un kit de batería moderno y para el coro final, por primera vez, Yarbrough es acompañada por un trío de voces como respaldo, devolviendo a “The Skye Boat Song” a sus orígenes como música folclórica.

### *Versión coral (quinta temporada, episodios 1-12)*

De manera contrastante, durante la quinta temporada, Claire, Jamie y su familia afianzan sus raíces en el nuevo mundo, en lugar de continuar explorando diferentes localidades. McCreary decidió que la música de la serie debía evolucionar de manera paralela, así que, en lugar de expandir el cuerpo de temas musicales, decidió profundizar los motivos ya existentes y asociados

con los personajes, las situaciones y las ubicaciones con nuevos colores, matices y orquestaciones. Para el tema principal de la serie, tuvo la idea de quitar toda la instrumentación y regresar a la raíz coral de la canción. De manera interesante, esta versión *a capella*, que parecería ser más rudimentaria y sencilla, resulta en uno de los desprendimientos más atrevidos para el tema principal y construye un acercamiento más sofisticado que explora las armonías a través de las voces con una mezcla sonora meticulosa. Para el cierre del arreglo, sin embargo, la voz solitaria de Raya Yarbrough regresa de manera casi fantasmal y con un acompañamiento discreto de cuerdas, vinculándolo con las versiones que le han precedido.

Cada uno de estos montajes introduce imágenes relacionadas al entorno y la trama, pero preserva las más representativas de los personajes y la narración para salvaguardar la identidad de la serie. Valentina Re explica que “por muchas veces que los veamos, los créditos de apertura de la televisión nunca son iguales. [...] El conocimiento del espectador sobre el mundo ficticio continúa cambiando, afectando inevitablemente su experiencia e interpretación de la secuencia de apertura” (2016, pp. 6-7). A través de los diferentes temas musicales de McCreary y sus montajes visuales correspondientes, *Outlander* obliga al espectador a modificar su interpretación y expectativas, no solo para la secuencia de título, sino para el texto completo de cada temporada. Los diferentes temas musicales proporcionan a la serie una consistencia e identidad claras gracias a la sensación de familiaridad que provee la melodía, mientras que su instrumentación acondicionada a la trama y el uso de imágenes específicas para cada temporada, permiten al espectador anticipar los temas individuales que se van desarrollando episodio tras episodio.

## Los créditos finales como postfacio para la narrativa

En el otro extremo del programa está la secuencia final de créditos y, si bien, como Valentina Re indica, la secuencia de título prepara al espectador para la transición de un estado

de inercia y “pasividad” a uno de predisposición activa a la ficción, que requiere un compromiso emocional y cognitivo (2016, p. 4), la secuencia final sirve para completar este proceso y regresar al espectador al mundo real de manera gradual (o, pensando en el flujo de la programación lineal, es una forma de mediación que permite que el espectador salga de un mundo narrativo para entrar a otro diferente).

Musicalmente, la práctica más común es adaptar el tema principal para cerrar con la misma melodía con la que abre el programa. Esto encapsula la narración dentro de la identidad y *branding* del programa. Las siete series que conforman la franquicia de *Law & Order* abren y cierran con diferentes arreglos del mismo tema musical escrito por Mike Post, aunque el motivo más icónico es el llamado “*Ching!-Ching!*”, las dos notas que suenan como si una celda se cerrara, diseñadas por Post para dividir las diferentes partes de la narrativa. Otra opción es crear un segundo tema que sirve para enmarcar el concepto general de la serie, como *The West Wing*, con su sensación “*upstairs-downstairs*” o como John Williams hizo para *Amazing Stories* (1985-1987), arreglando la melodía B del tema principal para los créditos finales. Mientras que el inicio de la antología enfatiza la emoción y la aventura de las diferentes historias, el cierre aborda su lado más personal e íntimo.

Formalmente, las secuencias finales se diferencian de las de inicio primordialmente porque tienen que cumplir el requisito legal de enlistar a todo el personal que contribuye significativamente para la realización de cada episodio, así que tienden a usar un fondo neutro para no crear una discrepancia visual. El fondo puede ser simplemente negro, usar una imagen institucional de la serie, o bien, emplear uno o más fotogramas del episodio, que reafirman los momentos más importantes. Es poco usual, pero algunos programas, sobre todo las comedias de situación, proveen un último elemento narrativo. La serie *Seinfeld* (1989-1998), que en muchas ocasiones inicia con una rutina de *stand-up* del comediante Jerry Seinfeld, tiende a terminar en otra rutina que hace referencia directa a los eventos del episodio. La ya mencionada *Friends* termina con algún comentario gracioso de sus personajes, mientras que *Frasier* (1993-2004) concluye con una secuencia sin sonido, aprovechando la habilidad para la comedia física del actor David Hyde Pierce o la simpatía del perro Eddie, bajo la canción que sirve como tema principal de la serie.

El caso de *Frasier* merece algo de atención. El programa es un *spin-off* de la serie *Cheers* (1982-1993) y fue creado por David Angell, Peter Casey y David Lee. Se centra en la vida y la familia de Frasier Crane (Kelsey Grammer), un psiquiatra que tiene un programa radiofónico de consejos. Al inicio de los episodios, solo se presenta una cortinilla de seis segundos en la que se dibuja el horizonte de Seattle –la ciudad donde se desenvuelve la trama– con una línea blanca sobre fondo negro. La animación termina con algún detalle decorativo que varía de episodio en episodio, como las ventanas de los edificios encendiéndose o un helicóptero cruzando el horizonte. El título del programa aparece debajo de la animación y cambia de color dependiendo de la temporada. 25 diferentes pistas musicales acompañan a la animación, rotando entre episodios, y todas siendo evocativas del tema principal, que está reservado para los créditos finales.

Para la canción que serviría como tema principal, que está interpretada por el propio Kelsey Grammer, los creadores le solicitaron al compositor Bruce Miller que evitara mencionar explícitamente cualquier tema relacionado con el programa, como la radio, la psiquiatría o el nombre de Frasier. Tras componer una melodía de jazz, su colega, el letrista Darryl Phinnesse, le sugirió el título “Tossed Salads and Scrambled Eggs”. El compositor admite haberse sentido perplejo hasta que Phinnesse le explicó que estos platillos están revueltos, como los sentimientos de la gente que llama al programa radiofónico de Frasier y que toda la letra estaría armada de manera metafórica (Levine, 2012):

*Hey baby, I hear the blues a-callin',  
Tossed salad and scrambled eggs  
Oh My!*

La primera estrofa se refiere a los pacientes con problemas que llaman al programa de radio; “*blues*” está usado bajo su connotación como tristeza, pero también como el género musical al que pertenece la melodía. La segunda describe su estado emocional.

*And maybe I seem a bit confused,  
Yeah maybe, but I got you pegged!  
Ha, Ha, Ha, Ha!*

Aquí la canción se refiere directamente a Frasier, quien también tiene sus propios problemas emocionales, pero que entiende a sus pacientes e intenta ayudarlos.

*But I don't know what to do with those tossed salads and scrambled eggs.  
They're callin' again.*

“*I don't know what to do with...*” está usado en su sentido figurativo; Frasier tiene muchos pacientes y es difícil lidiar con ellos. ...Y le llaman *todos* los días.

*Scrambled eggs all over my face.  
What is a boy to do?  
Goodnight, everybody!*

Aquí nuevamente aborda los sentimientos de Frasier y los conflictos con su familia; les cuesta trabajo aprender a convivir entre ellos. La última línea vuelve a vincular con el programa radiofónico; la frase de despedida de Frasier es “*Goodnight Seattle, and good mental health*”.

Asimismo, por estar operando en el género del jazz, la canción se presta para la improvisación, y Grammer grabó varias versiones con ligeras modificaciones, sobre todo al final. Esto significó que los espectadores regulares jamás supieran cómo estarían manejados el inicio y el final del programa, picando su curiosidad. La letra efectivamente se convirtió en un acertijo para los espectadores, pues no es sencillo descifrar la metáfora, pero dio buenos resultados; los fanáticos constantemente escribían a la cadena NBC para preguntar qué significaba la letra de la canción y ayudó a crear una identidad para una serie que maneja el tema de la angustia.

Este tipo de diversidad rompe con la noción de familiaridad que ofrece una secuencia que se repite al final de cada episodio y abre la posibilidad para la experimentación. Annette Davison considera que algunos *showrunners* usan la música de los créditos finales como un último

acercamiento discursivo con el espectador, aproximándola a lo que Genette denomina un *postfacio*. El postfacio, según Genette, permite al autor disertar sobre su tema, sabiendo que tanto él como su lector están completamente informados, pues ambos conocen el texto: “Ahora sabes tanto como yo, así que podemos conversar” (1997, pp. 237-238). *Outlander* y otras series usan música diferente para los créditos finales de cada episodio, buscando cerrar con el mismo tono emocional del desenlace de la trama y trasladando el enfoque de lo general –la serie– a lo particular –la experiencia del episodio específico–, lo cual motiva a que el espectador reflexione sobre lo que acaba de ver.

Por otro lado, la música también puede funcionar como una provocación. Si la música cambia radicalmente de lo que el espectador espera, problematiza su experiencia: “¿Cómo se relaciona esta pieza musical con lo que acabo de experimentar?”. Davison cita el caso de *The Sopranos*, en el que los productores David Chase y Martin Bruestle trabajaron de cerca con la editora musical Kathryn Dayak para encontrar una canción preexistente diferente que tuviera una relevancia especial para la trama al final de cada episodio. Según los realizadores, la teoría detrás de usar una canción, y no una composición original, es que una composición original puede ser interpretada como un intento de manipulación emocional, mientras que una canción preexistente puede obtener resultados de manera más sutil (Davison, 2014, pp. 197-205). Esto, sin embargo, no es del todo exacto. En algunas ocasiones, la canción rompe con el estado emocional del desenlace de la trama, sirviendo como contrapunto, algo que la música instrumental también puede lograr. En otras, la letra reitera la situación emocional, tal como lo haría si se tratara de una pieza instrumental. En cualquiera de los dos casos, la estrategia de cambiar la música para dialogar con el espectador puede brindar resultados emotivos y contundentes, pero también, a veces, puede resultar obvia o cómica por accidente si delata su intención. *The Handmaid’s Tale* utiliza la misma estrategia, también con resultados mixtos, aunque por lo general, muy efectivos.

## Resumen

Este capítulo analiza a fondo el papel que cumplen las secuencias de título y de créditos de un programa de televisión. Son, en palabras de Genette, una ‘zona indefinida’ entre el texto del programa y el mundo exterior. Y aunque están sujetas a un constante estire y afloje entre los intereses económicos de la industria, los hábitos de consumo del espectador y los objetivos creativos de los realizadores, cumplen propósitos muy específicos para la inmersión en la narración. Como Tagg explica, los temas principales son una especie de toque de diana, cuyo objetivo es llamar la atención del público potencial con una descripción musical afectiva sobre el género, el tono y la atmósfera del programa. Con la exposición repetitiva a la misma secuencia de título durante meses e incluso años, se establecen conexiones entre los dominios sensorial y conceptual, además de cumplir una función ritualista de sentarse a disfrutar una serie de televisión.

Para ejemplificar estos conceptos, el capítulo analiza de manera detallada cómo el tema principal de la serie *Outlander* se interrelaciona, cuadro por cuadro, con su secuencia de título y construye un acercamiento narrativo y tonal para lo que el espectador está por ver. De igual manera, las múltiples variaciones que los realizadores han empleado a lo largo de la serie –tanto del arreglo musical, como en el montaje de imágenes–, ilustra cómo las series experimentan para integrar estas secuencias cada vez más al texto principal de la narración televisiva. Al mismo tiempo, la información que el espectador conoce sobre el mundo ficticio continúa cambiando debido a su exposición a la serie, afectando su interpretación de la secuencia de apertura y su relevancia.

En cuanto la secuencia final de créditos, ésta cumple los requisitos legales del programa y permite que el espectador regrese gradualmente al mundo real, pero puede cumplir funciones diferentes a las del tema principal, operando como un último acercamiento discursivo que motiva a que el espectador reflexione sobre lo que acaba de ver.



---

## Capítulo 6

---

# Música y metalepsis en los niveles narrativos en el drama audiovisual

Otro problema relacionado al estudio de la música de la pantalla es que existe la tendencia a analizarla desde la perspectiva de la imagen; como si ocupara *un espacio físico* en algún lugar de la narración. James Buhler, David Neumeyer y Rob Deemer explican que “en circunstancias normales, el sonido está estrechamente relacionado con el espacio físico. La cognición humana básica ‘ancla’ el sonido a un objeto: una persona hablando, una puerta que cruje, una paloma que arrulla, un radio que suena. Esos objetos necesariamente residen en algún espacio físico” (Buhler, Neumeyer, Deemer, 2010, p. 18).

Esto ha resultado en que no haya sido sino hasta años recientes que la academia comenzara a analizar la música como un agente que opera a través de los diferentes *niveles* de la narración y cómo crea vínculos intra- y extra-textuales. De igual manera, en el caso específico de la televisión, aún no se ha abordado la relación que guarda la música entre episodio y episodio. Este capítulo busca esclarecer cuáles son esos niveles narrativos y, sobre todo, cómo la música, a diferencia de los demás agentes narrativos, se desplaza a través de estos niveles para unificar la narración.

## La música de la pantalla y el enfoque narratológico

Los compositores y directores musicales siempre han diferenciado la música de la pantalla con base en el mundo narrativo que está siendo representado. La música que “proviene” de este mundo –como sería a través de la voz de un personaje que canta, o el sonido de un instrumento que está siendo tocado– es denominada *source music* (“música de una fuente”, según su traducción del inglés). Por otro lado está el *music score*, que es música *externa* al mundo siendo narrado, pero que forma parte del aparato narrativo en sí. Fue Claudia Gorbman, en 1980, quien para su acercamiento semiótico al estudio de la música del cine, relacionó estos términos con el concepto de la diégesis en la narratología de Gérard Genette y Etienne Souriau. Ya un año antes, en la primera edición de su libro *Film Art: An Introduction*, en 1979, David Bordwell y Kristin Thompson habían hecho lo mismo para explicar las funciones del sonido cinematográfico (1979, p. 199).

Souriau define la diégesis como “todo lo que pertenece, ‘por inferencia’, a la historia narrada, al mundo supuesto o propuesto por la ficción de la película” (citado en: Gorbman, 1980, p. 195). Con base en esta definición, Genette aclaró que un texto narrativo se compone de tres niveles de narración: el primero, que es el texto narrativo en sí, es el *extradiegético*, pues va más allá del mundo siendo narrado (el nivel *diegético* o *intradiegético*). Como ya fue discutido, a este primer nivel corresponde el aparato de la narración, que incluye al narrador y narratario, así como a los realizadores y espectadores implícitos, de ahí que el *music score* corresponda a este primer nivel, para el cual, tanto Gorbman como Bordwell y Thompson, prefieren el término *no-diegético* (Gorbman, 1987, p. 22, Bordwell, Thompson, 2001, p. 305). La diégesis ocupa un segundo nivel de narración, por lo que el *source music* corresponde a este segundo nivel. Sin embargo, es posible que un personaje narre una situación o anécdota a otro personaje dentro de este nivel, para cuyo caso, Genette añade un tercer nivel de narración, el *metadiegético*, que es esta narración dentro de la narración (Genette, 1980, pp. 227-234). Desde 1987, Gorbman comienza a cuestionar el papel que la música podría jugar en este tercer nivel, ya que, al no tener

una fuente visible, podría ser considerada no-diegética, mientras que, al ocupar el tercer nivel narrativo, podría ser considerada metadieгética (Gorbman, 1987, p. 22-23). Sin embargo, Gorbman nunca toma una postura definida al respecto.

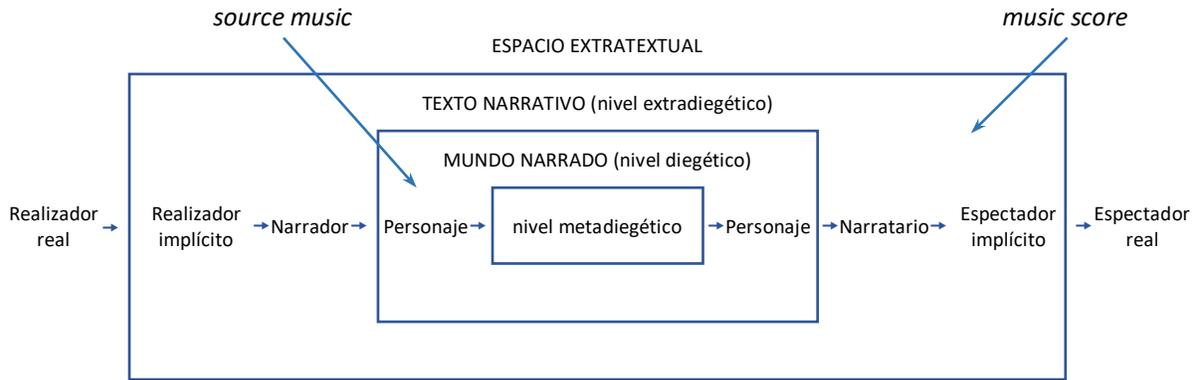


Fig. 19: Los espacios que ocupa la música –y el sonido en general– con relación al mundo siendo narrado.

El lenguaje cinematográfico complica la situación un poco más. La fuente de la música dieгética no necesariamente tiene que encontrarse dentro de los límites del encuadre de la cámara (“*on-screen*”); el instrumento puede estar posicionado afuera del encuadre (“*off-screen*”), o bien, ser parte natural del medio ambiente de la escena, como sería un club nocturno o salón de baile, donde la presencia de un conjunto musical o la música grabada es inobjetable (“*música ambiental*”). La tabla 4 muestra cómo las combinaciones *dieгético-on-screen* y *dieгético-off-screen* no presentan problema alguno.

	<i>Source music</i> (nivel dieгético)	<i>Music score</i> (nivel extradieгético)
<b><i>On-Screen</i> (a cuadro)</b>	Música que es interpretada por un instrumento o por un cantante que es parte del mundo siendo narrado y está presentado a cuadro.	En casos <i>muy</i> excepcionales, la visualización de músicos interpretando música que no es parte del mundo siendo narrado.
<b><i>Off-Screen</i> (fuera de cuadro)</b>	Música que el espectador sabe o infiere es parte del mundo siendo narrado, pero que no sale a cuadro, como la música en un elevador.	Música que no es parte del mundo siendo narrado y que los personajes no escuchan, pero el espectador sí ( <i>music score</i> ).

Tabla 4: Los espacios que ocupa la música –y el sonido en general– con relación al mundo siendo narrado.

Por su carácter sonoro, el *music score* generalmente no está a la vista, así que la combinación *extradiegetico-off-screen* tampoco es problemática. Ahora bien, la combinación *extradiegetico-on-screen* sí presenta un obstáculo: ¿cómo puede un elemento sonoro –que no es tangible a nivel visual– aparecer a cuadro? Existen casos *muy* excepcionales en los que esta situación es viable. Aquí las codas de los episodios de *Outlander* vuelven a adquirir relevancia. Como se trata de un espacio liminal entre el texto y el paratexto del programa, y operan como un comentario de los realizadores acerca de los temas que abordará la trama, la coda está claramente situada en el nivel extradiegetico. Los tintes militares del episodio “Prestonpans” (Ira Steven Behr [esc.], Philip John [dir.], S02E10, 2016), por ejemplo, en el que Jamie debe dirigir a los jacobitas en un enfrentamiento contra el ejército inglés, son reforzados por la visualización de la gaitas y tambores militares que McCreary usó para la coda.



**Fig. 20:** La coda del episodio de *Outlander*, “Prestonpans” (Ira Steven Behr [esc.], Philip John [dir.], S02E10, 2016), es un ejemplo en la que la música adopta la inusual combinación *extradiegetica-on-screen*.

Los binomios *diegetico-on-screen* y *diegetico-off-screen* operan para la imagen de la misma manera que para la música. *Extradiegetico-on-screen* es una combinación bastante sencilla también; títulos que indican una ubicación o fecha, o los créditos de un programa que están superimpuestos sobre una imagen, pertenecen claramente al nivel extradiegetico, mientras que la imagen mantiene al espectador en el nivel diegetico. En casos especiales, la propia imagen puede ser parte de la extradiégesis, como en la coda de “A. Malcolm”, en la que los créditos del episodio no están superimpuestos, sino que son parte de la imagen misma (figura 18b). En donde la presencia visual de la imagen resulta en un impedimento es en el binomio *extradiegetico-off-screen*. Simple y sencillamente, el carácter presencial de la imagen no permite que ésta contribuya a nivel extradiegetico. El sonido y la música, entonces, demuestran mayor versatilidad que la imagen para ocupar los diferentes niveles de la narración.

	Imagen a nivel diegético	Imagen a nivel extradiegético
<b>On-Screen (a cuadro)</b>	Cualquier personaje o situación que aparece a cuadro.	Títulos, subtítulos, o cualquier elemento superimpuesto sobre la imagen, así como cortinillas o un narrador presentado a cuadro.
<b>Off-Screen (fuera de cuadro)</b>	Cualquier elemento que el espectador sabe o infiere está presente en la escena, pero no es visible en el encuadre.	?

**Tabla 5:** La naturaleza tangible de la imagen no permite que ésta contribuya a nivel extradiegético.

## El desastre narratológico

Parafraseando a Philip Tagg, la integración de estos conceptos narratológicos y, sobre todo, la introducción del concepto “no-diegético” de Gorbman, Bordwell y Thompson, ha resultado en un desastre narratológico para el estudio de la música de la pantalla. Aún hasta 2010, incluso, académicos como Buhler, Neumeyer y Deemer han usado el término “no-diegético” cuando se refieren a elementos visuales –como fantasmas incorpóreos, que pertenecen al mundo de la historia, aunque no son visibles– y sonidos o música que pertenecen al nivel metadieético –como los que detonan los recuerdos de un personaje–, ya que “no tienen un lugar definible en el mundo físico” (2010, p. 72).

Rodman, por su parte, intenta reordenar estas relaciones para la música de la televisión, apropiándose –y contradiciendo en el proceso– la taxonomía de Genette. Usa el término “diegético” de manera exclusiva para el mundo siendo narrado y el *source music*. “Intradiegético”, que Genette usa como “perteneciente a la diégesis” –y por lo tanto sería un sinónimo de “diegético”– Rodman lo aplica tanto a la historia como al discurso, favoreciendo el modelo narrativo de Chatman (1980, p. 19), que en realidad no hace referencia a los niveles de narración. Esto presenta dos problemas: la contradicción directa con un término ya establecido en la narratología, y la también contradictoria noción de que un elemento “intradiegético” como el *music score* pueda ser ajeno –entendiéndose como ajeno el “estar afuera de”– la diégesis.

Finalmente, termina siendo impráctico, ya que si “intradiegético” abarca tanto la historia –las acciones, los personajes y la ubicación–, como el discurso –la forma en la que la historia es expresada–, el término en realidad no sirve para distinguir entre un nivel narrativo y otro; la voz de un cantante en la historia pertenecería tanto al nivel diegético como el intradiegético. Rodman reserva el término “extradiegético”, que es el que correspondería a este primer nivel narrativo, para la música paratextual: la música que forma parte de las secuencias de título, *recap*, *bumpers*, avances del próximo episodio y créditos finales, así como para la música que es completamente externa al texto y forma parte del flujo televisual, como los comerciales, las identificaciones de canal y los promocionales de otros programas (2010, pp. 53-55).

Incluso dentro de la propia narratología existen contradicciones; en específico está la postura de Mieke Bal con relación al uso del prefijo *meta-* para una narración incrustada dentro de otra narración. Mientras que Genette afirma que eligió ese prefijo porque “cualquier evento que ha sido relatado por una narración está en un nivel diegético inmediatamente superior al nivel en el que se ubica el acto narrativo que produce esta narrativa” (Genette, 1980, p.228), Bal aclara que una narración incrustada dentro de otra es dependiente de la primera, por lo que convierte la relación en una de subordinación de la narración incrustada. Sugiere que el prefijo *hipo-* es más apropiado, denominando el tercer nivel narrativo como **hipo-diegético** (Bal, 1981, pp. 42-43). La tabla 6 clarifica rápidamente estas contradicciones:

Nivel narrativo	Genette / Bal	Gorbman	Buhler, Neumeyer y Deemer	Rodman
Primer nivel	Extradiegético	No-diegético	No-diegético	Intradiegético
Segundo nivel	Diegético o intradiegético	Diegético	Diegético	(Diegético es usado exclusivamente para el mundo siendo narrado)
Tercer nivel	Metadiegético o hipodiegético	Metadiegético o no-diegético	No-diegético	
Extratextual	Paratexto			Extradiegético

**Tabla 6:** Contradicciones en la denominación de los niveles narrativos.

Recientemente, también, han surgido dos conceptos que permiten explicar situaciones especiales en la narración. En 1898, E.W. Bullinger introduce el término **paradiégesis** como una figura retórica para clasificar textos paralelos en la Biblia que no son parte de la narración central,

pero que sí ayudan a explicarla. (1898, p. 482). Patrick Colm Hogan lo emplea para dar sentido a los interludios de baile y música en las películas de Bollywood, que no forman parte real de la trama, pero sí son un elemento estilístico intrínseco de su narración, comparándolo a los soliloquios shakespearianos en *Macbeth* y *Hamlet* (2008, p. 163). Scott Jordan Harris, por su parte, comenta que el término puede ser útil para explicar la ambigüedad entre espacios de realidad y fantasía experimentados por personajes en algunas narraciones (2011, p. 71). Sin embargo, esto pertenecería más bien al nivel metadieético. Quizá el equivalente más cercano al concepto de Hogan ocurre cuando un personaje interrumpe la trama y rompe la cuarta pared, como hace Frank Underwood (Kevin Spacey) en *House of Cards* (Beau Willimon [creador], 2013-2018). En varios de estos interludios, Frank continúa interactuando con el mundo diegético, mientras que su narración, estrictamente hablando, opera a nivel extradiegético.

Por otro lado, la tendencia actual de Hollywood es a desarrollar franquicias narrativas que pueden ser explotadas a través de diferentes medios y productos. Henry Jenkins explica que:

Cada vez más, la narración de historias se ha convertido en el arte de construir mundos. Los artistas crean entornos absorbentes que no se pueden explorar o agotar por completo en una sola obra o incluso en un solo medio. Este mundo es más grande que una película e incluso más grande que la misma franquicia, ya que las especulaciones y elaboraciones de los fanáticos también expanden el mundo en una variedad de direcciones (2006, p. 113-130).

Esto requiere que cada pieza de la franquicia tome en cuenta a las demás, de tal manera de que encaje en la narrativa general, conduciéndonos al concepto de la transtextualidad entre las obras. En 2002, Matt Hills acuña el concepto de "*hiperdiégesis*" para referirse a "la creación de un espacio narrativo vasto y detallado, del que solo una fracción se ve directamente o se encuentra dentro del texto [de una obra], pero que, sin embargo, parece funcionar de acuerdo con los principios de la lógica interna y la extensión" (p. 104).

La franquicia de *The Walking Dead* representa un buen ejemplo: El cómic (creado por Robert Kirkman, 2003-2019) y la serie (desarrollada para televisión por Frank Darabont, 2010- ) coexisten de manera paralela, expandiendo un mismo mundo de manera coherente, pero a la vez introduciendo inconsistencias narrativas que los diferencian y les dan una identidad única.

Del éxito de la serie se han desprendido cuatro *series web*, que exploran a personajes y situaciones menores, pero complementan a la serie principal: *Torn Apart* (John Esposito [esc.], Greg Nicotero [dir.], 2011), *Cold Storage* (John Esposito [esc.], Greg Nicotero [dir.], 2012), *The Oath* (Luke Passmore [esc.], Greg Nicotero [dir.], 2013) y *Red Machete* (Nick Bernardone [esc.], Avi Youabian [dir.], 2017-2018). Una segunda serie, *Fear The Walking Dead* (Robert Kirkman, Dave Erickson [creadores, 2015- ) habita el mismo mundo postapocalíptico, pero emplea a personajes y situaciones diferentes. *The Walking Dead: World Beyond* (Scott M. Gimple, Matthew Negrete [creadores], 2020- ) es una tercera serie que explorará a una nueva generación de niños, nacidos después del apocalipsis. Adicional a estos proyectos, la franquicia está brincando al cine con tres películas basadas en el protagonista principal, Rick Grimes (Andrew Lincoln).

Como podemos ver, la categorización simple de la música de la pantalla como diegética/no-diegética –que ha ocupado un papel central en su estudio desde la década de 1980– despierta varias inquietudes en cuanto a claridad, sobre todo dentro de un contexto donde los niveles narrativos están más problematizados por la experimentación de los realizadores y los productos audiovisuales deben cumplir funciones que van más allá del propio relato. La facilidad con la que la música se desplaza de nivel a nivel también dificulta su categorización.

## **Metalepsis musical y el *fantastical gap***

Como sucede con el resto del sonido, el carácter intangible de la música le permite operar en espacios en los que para la imagen es imposible (*extradiegético-off-screen*). La imagen requiere un espacio físico; en una situación en la que un personaje recuerda algo, la imagen de la memoria tendría que interrumpir la escena para aclarar de qué se trata ese recuerdo. En cambio, basta con una línea de diálogo o una simple melodía interpretada en un piano sobre el rostro del personaje, como “As Time Goes By” sobre el rostro de Rick (Humphrey Bogart) en *Casablanca* (Michael Curtiz, 1942) para que el espectador entienda claramente lo que ocurre en

la mente del personaje. Gorbman explica que esto es posible porque la música, “como algo no muy conscientemente percibido, refleja la narrativa con valores emotivos a través de códigos musicales culturales” (1987, p. 4). Aclara, sin embargo, que el espectador debe reconocer el significado de la señal musical instantáneamente para que funcione; esto implica que la melodía —o la línea de diálogo, en el caso del *voice-over*—, debió haber estado prefigurada con anterioridad. Esto, naturalmente, tiene implicaciones también en el tiempo de la pantalla. La interrupción visual implica una pausa en la narrativa, mientras que el sonido no detiene la acción.

Por otro lado, la música tiene la cualidad de cruzar los límites entre los niveles narrativos que no tiene paralelo. La práctica de trasladar una misma pieza musical del nivel diegético al nivel extradiegético de manera fluida es muy común. Tomando *Casablanca* como ejemplo nuevamente, cuando Rick le pide a Sam (Dooley Wilson) que le toque “As Time Goes By” mientras se emborracha, la melodía inicia con el solo de piano —que está claramente posicionado en la diégesis, ya que Sam está en pantalla interpretando la pieza—, y las cuerdas de la orquesta —que pertenecen a la extradiégesis, pues no hay una orquesta en la escena— se le van uniendo gradualmente. La cámara se acerca al rostro de Rick en claro sufrimiento y la orquesta extradiegética, en un glorioso *crescendo*, toma control de la narración para transportar a Rick a París en 1940, cuando conoció y se enamoró de Ilsa (Ingrid Bergman).

Se podría argumentar que el sonido o la voz humana tienen la misma flexibilidad para trasladarse de nivel pero, como Gorbman indica, el *voice-over* —y los efectos sonoros— se perciben como una intrusión narrativa, mientras que la música no (1987, p. 3):

La música del cine es *mediadora*. Su estado no verbal y no denotativo le permite cruzar todo tipo de “fronteras”: entre niveles de narración (diegético/no-diegético), entre agencias narradoras (narradores objetivos/subjetivos), entre tiempo de visualización y tiempo psicológico, entre puntos en el espacio diegético y tiempo (como transición narrativa) (1987, p. 30).

Refiriéndose a las películas musicales, Rick Altman denomina estas transiciones como “*supradiegéticas*” [Altman emplea un guion para unir el prefijo: “supra-diegético”, pero aquí se presenta unido para mantener la consistencia con el resto de la terminología]. Desde su perspectiva, cuando el sonido diegético se complementa con una orquesta no-diegética, y la

narración abandona el realismo y entra a un estado idealizado –el número musical–, en parte afuera, en parte adentro del mundo siendo narrado, superando así a la diégesis (1987, pp. 62-85). Aunque no se trata de un musical, ciertamente, el *flashback* idílico de *Casablanca* califica como supradiegético.

Por otro lado, Jerrold Levinson denomina a la música que ocupa a la vez dos niveles narrativos como “*cuasidiegética*” [Levinson también emplea un guion para “cuasi-diegético”; así que, nuevamente, se presenta el prefijo unido para mantener la consistencia], ya que “se puede pensar que la música es audible en el mundo de la historia porque se basa en una fuente observable ficticia [...], pero no en la forma precisa que escucha el espectador con respecto al volumen, la instrumentación o la calidad de la interpretación (1996, p. 269).

Sin embargo, cuando Genette acuñó el término *metalepsis* para “cualquier intrusión por parte del narrador o el narratario extradiegético en el mundo diegético (o por personajes diegéticos en un mundo metadieгético, etc.)” (1980, pp. 234-235), enfatizó que, como la transición de un nivel narrativo a otro “solo puede lograrse mediante la narración; el acto que consiste precisamente en introducir a una situación, mediante un discurso, el conocimiento de otra situación”, las transiciones a la inversa (de la metadiégesis a la diégesis, o de la diégesis a la extradiégesis) son, “si no siempre imposibles, siempre transgresoras” (p. 234). Esto implica que el ejemplo del *flashback* de *Casablanca*, donde “As Time Goes By” se desplaza de la diégesis a la extradiégesis, y en efecto, se convierte en la narradora de los tiempos idílicos de Ilsa y Rick en París, representa una transgresión y sería, como Genette sugiere, un desafío a la verosimilitud equivalente a un personaje que escapa de una pintura en la que es retratado (p. 235-236).

Claramente ese no es el caso. La canción, como Gorbman sugiere, sirve como mediadora entre “la realidad” del despecho de Rick en *Casablanca* y el recuerdo idílico de su romance con Ilsa en París.

Habría que recordar que Genette habla de la *metalepsis* narrativa en términos literarios y no se refiere a la capacidad que tiene la música para intervenir de manera sutil. Robynn Stilwell ofrece la respuesta: “El cruce fronterizo [entre niveles narrativos] no es tanto un evento como un proceso, no es simplemente una intersección [...], es una trayectoria, un vector, un gesto. Se desarrolla a través del tiempo, como el cine, como la música” (2007, pp. 184-185). Explica que

la sensación de transgresión se debe a que esta trayectoria problematiza nuestra comprensión de lo diegético y lo no-diegético, ya que se conciben como espacios separados, “casi como dos burbujas adyacentes, y parece que hay pocas posibilidades de moverse de una a otra sin perforar la membrana, haciendo explotar los dos ‘mundos’, lo que sin duda es una de las razones para que se refiera a ello como una ‘transgresión’. Pero quizá se trate de un fracaso en la metáfora” (2007, p. 186). Destaca que cuando la música atraviesa de un nivel a otro, siempre crea un significado; la frontera entre niveles es un espacio liminal, es un espacio de poder y transformación, de inversión y de asombro, donde las cosas se vuelven extrañas –como un pianista que es acompañado por una orquesta que no existe ahí– para darle sentido a la transición. Junto con James Buhler, acuñó el término “*fantastical gap*” (“brecha fantástica”, según su traducción del inglés) para referirse a la brecha entre lo que el espectador escucha –una orquesta– y lo que ve –un pianista–, pero también a la brecha en mundo siendo narrado y el aparato audiovisual.

En cuanto a la acción del desplazamiento de la música de un nivel o espacio a otro en sí, el término *metalepsis*, o más precisamente *metalepsis musical*, continúa siendo válido si se desprende de la connotación negativa que implicaría una “intrusión” o “transgresión”. La *metalepsis musical* es una de las grandes cualidades de la música de la pantalla y trasciende el concepto diegético/no-diegético.

## “Final Cut”: *Metalepsis musical en Battlestar Galactica*

Uno de los mejores ejemplos de la versatilidad que tiene la música para crear significación narrativa a través de la *metalepsis* –en colaboración con el guion y el montaje– es la secuencia final del episodio “Final Cut” (Mark Verheiden [esc.], Robert M. Young [dir.], S02E08, 2005) de *Battlestar Galactica* (2003-2009). El serial fue desarrollado por Ronald D. Moore y es una versión “reimaginada” de la serie clásica de 1978. A diferencia de la original, que es una epopeya espacial con tintes heroicos, la versión de Moore es una alegoría sociopolítica de Estados Unidos post-9/11 y narra el apocalipsis de la humanidad –léase: los norteamericanos– a manos de una raza cibernética de su propia creación, los cylons –una visión muy poco velada de los grupos

extremistas musulmanes que habían sido apoyados por Estados Unidos durante la Guerra afgano-soviética de 1978-1992 y que comenzaron a perpetrar ataques terroristas en contra de la hegemonía norteamericana—. Los sobrevivientes deben huir de sus doce colonias a bordo de la astronave *Galactica* en busca de la legendaria treceava colonia: el planeta Tierra.

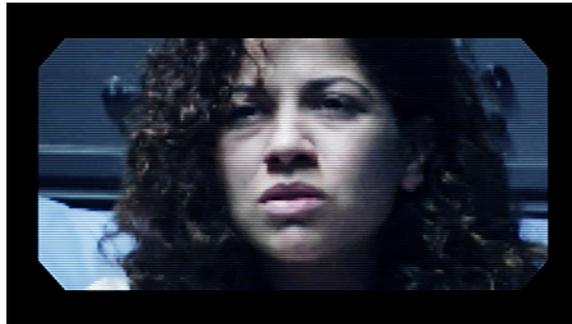
En este episodio, una videógrafa, D'Anna Biers (Lucy Lawless), está produciendo un reportaje sobre la milicia después de una serie de incidentes en donde se les ve cometer abusos y errores. El comandante Adama (Edward James Olmos) acepta renuientemente, pero advierte que se reserva el derecho de aprobar el producto final.

La secuencia inicia en la enfermería de la *Galactica*, con D'Anna entrevistando a Kat (Luciana Carro), quien ha sido hospitalizada después de estrellar su nave caza debido a una sobredosis de estimulantes. Kat explica que estaba sufriendo de stress, pero la cámara se mantiene atrás de ella, solo podemos verla de perfil, aún en su *close-up*. La serie emplea la cámara en mano, al estilo documental, para brindarle un toque de realismo que contrasta con el hecho de que aborda a una cultura extraterrestre, y para este episodio, los realizadores entregaron una cámara real a los actores; mucho del material que ellos grabaron terminó siendo parte del reportaje. Aquí la narración claramente se encuentra en la diégesis. No hay música, solo el sonido ambiental de la astronave *Galactica*.



**Fig. 21a:** Secuencia final del episodio "Final Cut" (Mark Verheiden [esc.], Robert M. Young [dir.], S02E08, 2005).

Finalmente vemos a Kat de frente, explicando la razón de la presión que siente; no hay pilotos que la puedan suplir. En una sociedad al borde del exterminio, los soldados no tienen la opción de abandonar sus puestos. El *close-up*, y el silencio que la acompaña, refuerza el sentido dramático de su situación.



**Fig. 21b:** Secuencia final del episodio "Final Cut" (Mark Verheiden [esc.], Robert M. Young [dir.], S02E08, 2005).

La narración nos transporta al nivel metadieético, evidenciado por el recuadro negro y las líneas de barrido de la imagen; estamos viendo a Kat a través del video que D'Anna está grabando. Cuando ésta le hace una pregunta, regresamos a la enfermería y al nivel diegético; el montaje alterna entre ambos niveles, vinculando afectivamente a Kat con D'Anna, aunque se encuentran en diferentes niveles narrativos.

La escena cambia, con un desplazamiento espacio-temporal en la diégesis. Ahora nos encontramos a bordo de *Colonial One*, la nave de Laura Roslin (Mary McDonnell), presidente de las Colonias. D'Anna está presentando su reportaje para la aprobación de Adama, Roslin y el coronel Saul Tigh (Michael Hogan). El sonido de la entrevista continúa, esta vez procesado, como si estuviera siendo emitido por la bocina de un monitor y proporciona un puente para el brinco espacio-temporal. La cámara recorre a cada uno de los personajes hasta centrarse en un close up de Tigh, que es a quien claramente afecta más la angustia de Kat.



**Fig. 21c:** Secuencia final del episodio "Final Cut" (Mark Verheiden [esc.], Robert M. Young [dir.], S02E08, 2005).

Aquí inicia, en el nivel extradiegético y de manera casi tímida, el *music score* de Bear McCreary, usando la instrumentación étnica que el compositor implementó para la serie. Su tonalidad etérea refuerza la gravedad de lo que los personajes están viendo.

Volvemos a ver a Kat, pero ahora no es solo la imagen del video, vemos el monitor de televisión, lo cual nos retiene en el nivel diegético. Ella confiesa que ésta es la primera vez que se siente verdaderamente avergonzada por sus acciones.



**Fig. 21d:** Secuencia final del episodio "Final Cut" (Mark Verheiden [esc.], Robert M. Young [dir.], S02E08, 2005).

Los tres niveles operan simultáneamente aquí: Kat adentro del metadieético, mientras que el monitor y los demás personajes permanecen en el diegético, y la música en el extradiegético. Con la palabra "avergonzada", los tambores taiko producen un *fill* breve que da pie a un suspiro de Adama. Los *close-ups* a los rostros de Tigh y Adama demuestran no solo su compasión hacia la mujer en el video, sino su empatía como militares. Tigh finalmente detiene la proyección.

Un plano detalle de la cámara de D'Anna refuerza el poder del reportaje y la manera en que vulnera a la milicia, una organización que no está acostumbrada a ser cuestionada. Tigh acusa a la reportera de querer ridiculizarlos.



**Fig. 21e:** Secuencia final del episodio “Final Cut” (Mark Verheiden [esc.], Robert M. Young [dir.], S02E08, 2005).

La música atmosférica continúa, ahora incorporando al duduk armenio, uno de los instrumentos predilectos de McCreary, para proveer a la serie de la atmósfera foránea y extraterrestre.

Representando al militar profesional inquebrantable, Tigh exige a Adama su opinión, pero éste declara que el reportaje es exactamente lo que habían solicitado a D’Anna, un retrato real de los militares, con todo y sus defectos. Adama autoriza que D’Anna transmita su reportaje a través de la flota y Roslin solicita ver el resto del video. Tigh no se ve tan convencido. Con la respuesta de Adama, la música se vuelve más emotiva e introspectiva.



**Fig. 21f:** Secuencia final del episodio “Final Cut” (Mark Verheiden [esc.], Robert M. Young [dir.], S02E08, 2005).

El video inicia nuevamente, mostrando una serie de viñetas del personal militar de la *Galactica*. D’Anna narra sus percepciones y preconcepciones sobre la arrogancia militar y aquí los realizadores transgreden los niveles narrativos de manera poco convencional.



**Fig. 21g:** Secuencia final del episodio “Final Cut” (Mark Verheiden [esc.], Robert M. Young [dir.], S02E08, 2005).

A partir de este momento, McCreary adapta el tema principal de la serie original de *Battlestar Galactica*, compuesto por Stu Phillips, lo cual establece una conexión hiperdiegética con esa serie. Ésta fue tan solo la segunda ocasión en la que McCreary recurrió a las composiciones de la serie original, lo cual ayuda a demarcar las diferencias entre ambas versiones de la franquicia.

El video rápidamente ocupa la pantalla completa y la narración de D’Anna pierde el efecto de ser emitido por una bocina, lo cual nos traslada nuevamente al nivel metadieético. La narración de D’Anna se vuelve más personal, hablando de los sacrificios y los defectos de los soldados. Las imágenes entonces van visitando, uno a uno, a los personajes principales de la serie en momentos emotivos.



**Fig. 21h:** Secuencia final del episodio “Final Cut” (Mark Verheiden [esc.], Robert M. Young [dir.], S02E08, 2005).

La pieza de McCreary, titulada “Colonial Anthem”, sirve como la musicalización del reportaje de D’Anna, pero también musicaliza la secuencia del episodio, así que, de manera atrevida, trabaja simultáneamente como música metadieética, extradiegética e hiperdiegética.

McCreary usa la melodía principal del tema de *Battlestar Galactica* por sus características nobles y heroicas. Lo presenta aquí a manera de *adagio* que entremezcla instrumentos occidentales con unas frases en instrumentos étnicos, fusionando así los estilos de ambas series. El uso hiperdiegético del tema de la serie original, presentado de esta manera, apela a la nostalgia del fanático y fortalece su relación emocional con los personajes de la serie nueva.

D'Anna continúa explicando que, pese a todos los obstáculos y la adversidad, los personajes jamás se dan por vencidos. En ese preciso momento, la cámara metadieética se centra en Tigh, el personaje más testarudo y dañado de la serie y se hace un corte a un *close-up* de Tigh en la diégesis, viendo por primera vez con apreciación el reportaje. El corte en el momento preciso en el que D'Anna habla de jamás darse por vencidos, entonces, no solo habla de los soldados, sino que es una referencia narrativa al coronel. Tigh es el militar implacable y rígido, pero es la mano fuerte de Adama, que lo mete al orden cuando es necesario y que jamás flaquea en su lealtad.



Fig. 21i: Secuencia final del episodio "Final Cut" (Mark Verheiden [esc.], Robert M. Young [dir.], S02E08, 2005).

Lo más interesante, contrario a las formas de narración tradicional, es que aquí el monólogo de D'Anna y la música de McCreary, que pertenecen claramente al nivel metadieético, comienzan a narrar lo que la cámara capta a nivel diegético. Este es el *fantastical gap* de Stilwell; la música y la imagen pertenecen a espacios distintos, pero con su unión, genera un significado.

El montaje de personajes continúa, pero ya no como parte del reportaje. Diferentes monitores nos transportan no solo a diferentes espacios en la diégesis, sino que ejecutan otro brinco temporal. Ya no estamos en la nave presidencial, cuando Adama y Roslin están aprobando

el video, sino que visitamos diferentes ubicaciones en las que la tripulación refleja sobre su labor, gracias a la transmisión del reportaje. D'Anna habla sobre el deseo de renunciar a todo y confiesa su sorpresa al enterarse que ningún combatiente ha renunciado a portar el uniforme.



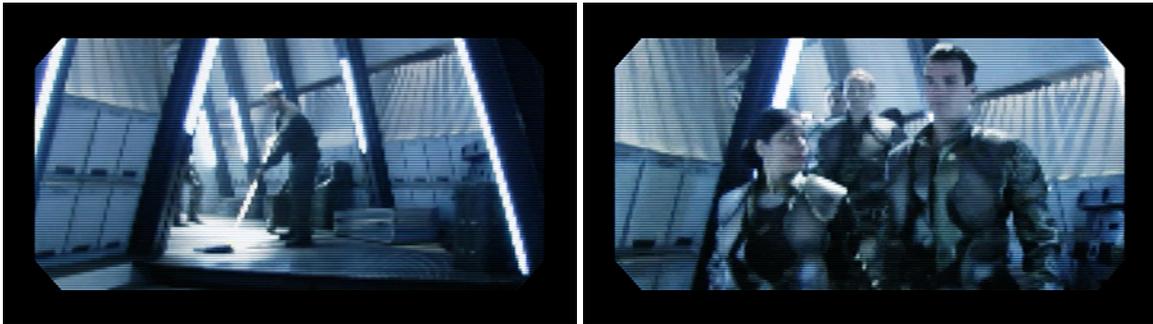
**Fig. 21j:** Secuencia final del episodio "Final Cut" (Mark Verheiden [esc.], Robert M. Young [dir.], S02E08, 2005).

La imagen muestra una pantalla con un piloto claramente exhausto, mientras que, en la diégesis, un mecánico continúa trabajando, motivando a que Chief Tyrol (Aaron Douglas) le llame la atención para que ponga atención al video.



**Fig. 21k:** Secuencia final del episodio "Final Cut" (Mark Verheiden [esc.], Robert M. Young [dir.], S02E08, 2005).

Sobre esta imagen, escuchamos a un personaje silbar la primera frase del tema de *Battlestar Galactica*, incorporando por primera vez una fuente dentro del mundo siendo narrado; la denominada *source music*.



**Fig. 21l:** Secuencia final del episodio “Final Cut” (Mark Verheiden [esc.], Robert M. Young [dir.], S02E08, 2005).

La imagen cambia cuando el silbido inicia la segunda frase de la melodía. Se trata de un conserje, quien, en la metadiégesis del reportaje, está trapeando un pasillo solitario cuando un grupo de soldados entran a cuadro. El silbido del conserje da pie a otro cambio musical que nos conduce al estado idílico que Altman reserva para su supradiégesis. Cuando los soldados se acercan a la cámara, McCreary da rienda suelta a la fanfarria del tema de *Battlestar Galactica*, interpretado por los alientos metálicos característicos de la versión original, pero sustentado por la percusión taiko de la serie nueva. Es el momento más heroico del reportaje y la narración de D’Anna cambia de tono, reforzando la nueva atmósfera.

La imagen se introduce aún más al video metadieético, eliminando por primera vez el marco negro de la pantalla y cerrando el video en Tigh y Adama mientras D’Anna los elogia abiertamente por su labor.



**Fig. 21m:** Secuencia final del episodio “Final Cut” (Mark Verheiden [esc.], Robert M. Young [dir.], S02E08, 2005).

Poco a poco, la imagen se aleja para revelar otro cambio espacio-temporal mientras el reportaje concluye. Nos encontramos ahora en una sala de proyección en el planeta Caprica, el

hogar del que fueron expulsados los humanos y que ahora es ocupado por los cylons. Los seres artificiales examinan el video con interés. El video concluye y el musical tema cierra con la frase de tambores taiko característica de la serie nueva; nos encontramos de nuevo en terreno conocido. Los cylons entonces solicitan mostrar un segmento de video que fue contrabandeadado de la *Galactica* con el reportaje.



**Fig. 21n:** Secuencia final del episodio "Final Cut" (Mark Verheiden [esc.], Robert M. Young [dir.], S02E08, 2005).

Aquí la música regresa a la extradiégesis y se reduce a un coro etéreo con cuerdas para reforzar el ambiente de misterio; un giro dramático está por suceder.

La pantalla revela que Sharon Valerii (Grace Park), que es en realidad un agente cylon, sigue con vida a bordo de la *Galactica* y está embarazada de un humano, produciendo así el primer híbrido cylon-humano.



**Fig. 21o:** Secuencia final del episodio "Final Cut" (Mark Verheiden [esc.], Robert M. Young [dir.], S02E08, 2005).

Las voces etéreas del *music score* van *in crescendo* para magnificar el giro dramático.

La cámara cambia de posición para una última revelación: D'Anna también es un cylon, y todo el ejercicio del reportaje fue una misión de espionaje para los cylons.



**Fig. 21p:** Secuencia final del episodio "Final Cut" (Mark Verheiden [esc.], Robert M. Young [dir.], S02E08, 2005).

La última revelación es acompañada por un *fill* de los taiko que puntualiza la sorpresa y, tras una última línea de diálogo de D'Anna, el episodio cierra con otro *fill* de taiko cuando la imagen corta a negro y pasa a créditos.

Como se puede apreciar, en esta secuencia, que dura seis minutos con seis segundos, la narración opera a través de los tres niveles y transgrede el protocolo establecido por Genette: la metalepsis no ocurre unidireccionalmente, del nivel extradiegético al diegético y de ahí al metadieético, sino que, a la inversa, el nivel metadieético en ocasiones narra lo que ocurre en el diegético e incluso se llega a dirigir al narratorio, en el nivel extradiegético. Logra esto a través de el *voice-over* de D'Anna, cuando se refiere al sacrificio y la humanidad de los soldados, pero sobre todo a través de la música, que funciona en diferentes niveles de manera simultánea y crea un vínculo de afección hacia los personajes en yuxtaposición a las imágenes. La música se desplaza entre niveles de manera sutil y naturalística, cumpliendo su labor mediadora para la narración. De igual manera, establece un vínculo hiperdiegético con la serie original a través del tema principal de 1978 y la instrumentación cuidadosa de McCreary, que combina los colores heroicos de la serie original con los étnicos que forman parte del vocabulario de la serie nueva. Durante la segunda parte del reportaje, la música también permite que la trama abandone el realismo severo que la caracteriza y brinda un interludio idílico que fortalece la conexión afectiva de los personajes con el espectador.

Si bien se siguen prestando a la confusión y a la exploración, estos niveles y estas funciones narrativas se han establecido ya en los estudios de la música de la pantalla. Pero todos analizan la música de una obra contenida, una película o un episodio específico de una serie.

¿Qué relación guarda la música de un episodio de una serie con la de otro? ¿Debe abordarse como perteneciente a una gran narración e ignorar la división episódica? ¿O debe analizarse en términos de unidades discretas, y relacionar la música de un episodio y otro en términos de extratextualidad? La respuesta está en un punto intermedio.

## La Teoría de Holones y la Holodiégesis televisual

En 1967, Arthur Koestler propuso un esquema jerárquico que funcionara bidireccionalmente entre la totalidad de un sistema y sus partes. Koestler explica que la visión tradicional es que cada componente de un sistema es un elemento incompleto, que no funciona fuera del sistema y siempre está al servicio de él, como sería un engrane de un reloj. Las partes, ya en conjunto, permiten que el sistema opere eficazmente. Sin embargo, detectó que éste no es siempre el caso: cada parte es una entidad completa, pero está interrelacionada con las demás para crear una totalidad. Pensemos en un equipo de trabajo; cada miembro del equipo es una entidad independiente, que puede laborar de manera aislada, o que puede participar con los demás miembros del equipo en una gran labor. Para ayudarlo a ilustrar el punto, desarrolló la **“Teoría de Holones”** (1967, pp. 45-58). Etimológicamente, “holón” viene de *holos* (totalidad) y *on* (parte) y Koestler lo representa a través del dios romano Jano (en latín *Ianus*), deidad de las puertas, los comienzos, y los finales. Jano tiene dos rostros, uno juvenil, y otro ya maduro, con barba y preside sobre las transiciones y el tiempo, ya que sus dos rostros le permiten ver tanto el pasado como el futuro. Así, Koestler explica que cada componente de un sistema opera como un holón; es una totalidad en sí mismo, pero a la vez es parte de una totalidad mayor. Y como Jano, los holones pueden ver, tanto a los elementos que lo conforman, como a la totalidad de la que son parte.

Como ya fue expuesto en el capítulo 4, un serial es una narración de larga duración dividida en episodios. Cada episodio es una unidad narrativa completa y, de igual manera que como Syd Field explica, plantea problemas específicos para sus personajes y los lleva a confrontarlos hasta que la trama llega a su resolución (2005, pp. 19-30). A la vez, los

acontecimientos de cada episodio influyen en los de los demás, avanzando la trama global de manera paulatina; de episodio en episodio y de temporada en temporada, hasta concluir la historia, que, tomando prestado de Field nuevamente, puede definirse como “un ordenamiento lineal de incidentes, episodios o eventos relacionados, que conducen a una resolución dramática” (2005, p. 29). El ordenamiento tradicional de una serie o un serial corresponde al orden jerárquico de Koestler:

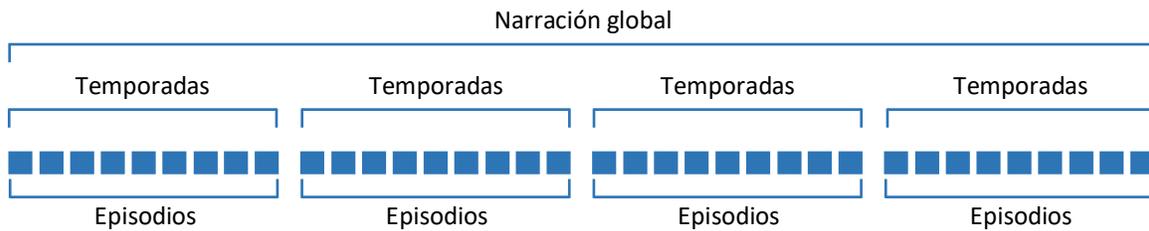


Fig. 22: Ordenamiento tradicional de una serie o un serial.

Los episodios de un serial televisivo, entonces, cumplen con la condición establecida por Koestler para los holones: son unidades discretas de narración, pero a la vez son parte de la narrativa global del programa. Y de la misma manera que los holones de Koestler, la música opera en cada episodio con una lógica interna, utilizando motivos, melodías, ritmo e instrumentación para contribuir al significado de la trama. A la vez, la progresión narrativa requiere de una estrategia musical específica (Halfyard, 2016, pp.24-25) que tome en cuenta el lugar que cada elemento ocupa dentro de la estructura global, así como el vocabulario musical que ha sido establecido a lo largo de la corrida de la serie. Si el compositor desea modificar o ampliar este repertorio, o introducir una nueva idea musical, debe tomar en consideración no solo cómo funciona dentro del episodio que está musicalizando, sino cómo afecta a la estrategia global. Podríamos, entonces, hablar de una relación “*holodiegética*” entre episodios y entre los elementos que los componen.

Por ejemplo, cuando inició *The Walking Dead*, Bear McCreary y Frank Darabont, quien desarrolló el proyecto para la televisión y sirvió como *showrunner* durante la primera temporada,

optaron por crear una atmósfera árida y poco tonal a través de la música. McCreary y Darabont querían alejarse de la fórmula tradicional en la que se musicaliza una película de terror:

1. Un personaje entra a una ubicación tenebrosa.
2. La criatura (o un aliado que el personaje confunde con el enemigo) aparece.
3. La música apuñala al espectador con un golpe musical inesperado.

Optaron por un acercamiento más atmosférico, con instrumentación tosca y campirana, guitarras eléctricas chillantes, bajos eléctricos distorsionados, y diferentes banjos, arpas y dulcemeles desafinados. De la familia tradicional de instrumentos, McCreary solo añadió un pequeño conjunto de cuerdas, pero aún éstas emiten un sonido primitivo; el arco raspa las cuerdas de manera fiera. El sonido podría ser interpretado como de bluegrass –como una referencia sutil a la ubicación geográfica de la trama en el estado de Georgia– pero el objetivo principal es que la música añadiera al ambiente deshumanizado de la serie. Aún así, el elemento más poderoso a disposición de McCreary fue el silencio (McCreary, 2010). La musicalización a lo largo de la primera temporada es muy austera, con momentos en los que sí, la música eleva la tensión, pero por lo general, la ausencia de la música se vuelve conspicua y genera un vacío que añade a la sensación claustrofóbica que predomina en los personajes.

Para la primera parte de la segunda temporada, McCreary continuó con la misma estrategia, añadiendo sonidos inusuales. Trabajó en estrecha colaboración con Jerry Ross y el equipo de efectos de sonido para crear una serie de texturas en la que música y efectos se fusionan: crujidos metálicos, puertas rotas y partes de automóviles que se mecen por el viento, combinados con el salterio –un instrumento de cuerdas del siglo XII–, el dulcemele –otro instrumento de cuerdas, pero esta vez martilladas–, campanas de iglesia y cuerdas *sul ponticello* –una técnica que genera un efecto áspero cuando el arco frota las cuerdas cerca del puente del instrumento–. “El resultado es una hermosa mezcla de diseño de sonidos ambientales y música que se vuelven casi indistinguibles el uno del otro” (McCreary, 2011a).

Sin embargo, durante esta misma temporada, el vocabulario musical cambia, específicamente durante el séptimo episodio, “Pretty Much Dead Already” (Scott M. Gimple [esc.], Michelle MacLaren [dir.], S02E07, 2011). Uno de los arcos dramáticos dominantes de la

segunda temporada es la búsqueda de Sophia (Madison Lintz), la hija de Carol (Melissa McBride), quien desaparece durante el primer episodio de la temporada. El grupo de sobrevivientes liderado por Rick Grimes (Andrew Lincoln) encuentra refugio en la granja del doctor Hershel Greene (Scott Wilson). La búsqueda prueba ser frustrante y, a lo largo de varios episodios, el grupo pierde la esperanza de encontrar a la pequeña. Paralelamente, descubren que Hershel tiene atrapados en su granero a al menos una docena de sus vecinos, ya convertidos en zombies, pues los considera enfermos y no muertos vivientes. “Pretty Much Dead Already” inicia con este descubrimiento y el conflicto que les causa mantener una fuente de peligro tan cerca de su campamento. De manera característica de la serie, la música es muy escasa, solo contiene cuatro momentos que Bear McCreary elige musicalizar y, para tres de ellos, se trata de solo segundos. Los primeros dos ocurren en los primeros minutos del episodio y son poco más que notas ominosas provistas por sintetizadores y cuerdas que generan tensión y remarcan el terror que encierra el granero. De hecho, McCreary utilizó motivos muy similares en asociación al granero en los episodios anteriores a éste, mucho antes que el público se enterara de su secreto, lo cual ayuda a prefigurar el giro dramático.



**Fig. 23:** Los estilos musicales diferentes ayudan a contrastar el terror que encierra el granero con la relación de Maggie y Glenn en “Pretty Much Dead Already” (Scott M. Gimble [esc.], Michelle MacLaren [dir.], S02E07, 2011).

La tercera pieza acompaña la reconciliación entre Maggie (Lauren Cohan) y Glenn (Steven Yeun): un violín solitario introduce un fragmento del tema que McCreary compuso para la pareja y es entremezclado con una guitarra acústica, que ofrece un par de acordes de la melodía con la que la pareja se besó por primera vez en “Cherokee Rose” (S02E04, 2011). Éste es uno de los momentos en los que *The Walking Dead* más se acerca a tener un tema de amor, pero es muy

difícil de reconocer como tal debido a su brevedad y a que la melodía no es dominante y fácil de reconocer. Sin embargo, su introducción al repertorio de *The Walking Dead*, con el uso de cuerdas de una manera más tradicional y lírica, aunque breve, es un desprendimiento del estilo musical de la serie y brinda un momento de alivio poco común para los personajes y para el espectador, además de preparar el camino para otro tipo de composición e instrumentación.

Durante prácticamente el resto del episodio, la banda sonora está compuesta por efectos de sonido campiranos –insectos y una que otra ave que son congruentes con el bosque que rodea la granja– y los gruñidos característicos de los *walkers*, o zombies, de la serie. Sin embargo, el clímax del episodio es todo lo contrario. Incapaz de convencer a los demás del peligro que representa el granero, Shane (Jon Bernthal) libera a los zombies frente a todo el grupo, obligándolos a destruirlos. La escena es muy dura; por un lado Hershel y su familia sufren al ver a gente que conocen finalmente morir, y por el otro, los sobrevivientes deben destruir a los *walkers* en contra de su voluntad. No se trata de defensa propia o un acto de misericordia, es más bien una arbitrariedad propiciada por Shane. Un giro dramático acentúa el mero final y, entendiendo el peso de la secuencia, McCreary buscó representarla con un tema emotivo y memorable. El compositor, sin embargo, se acercó a la introducción de la melodía de manera cautelosa. Como previo a este momento el episodio prácticamente no tiene nada de música, un cambio drástico podría llevarlo al campo del melodrama, así que introduce la música de manera sutil y gradual (McCreary, 2011b).

La pieza inicia de manera ambiental, con fragmentos oscuros del tema que McCreary compuso para Shane para el episodio “Save the Last One” (S02E03, 2011). La ambientación electrónica está puntualizada con fragmentos de guitarra y frases progresivamente agresivas de las cuerdas, reflejando el desquicio del personaje mientras intenta liberar a los zombies. Una vez que lo logra y las criaturas avanzan hacia los sobrevivientes, McCreary inicia la percusión a manera de “marejada”. Este es el mismo efecto musical que generó durante “What Lies Ahead” (S02E01, 2011) cuando los sobrevivientes son confrontados por una marejada de zombies en una carretera y se ven obligados a refugiarse bajo automóviles abandonados mientras las criaturas pasan (McCreary, 2011b). La diferencia aquí es que no hay refugio alguno y los humanos deben enfrentarlos; el efecto es sostenido, aumentando su intensidad a lo largo de toda la masacre. Al

final de la marejada, solo queda el grupo de Rick frente a un campo lleno de cadáveres e inicia un chelo que puntualiza la gravedad de la situación.

Pero el calvario aún no termina. Desde el granero se escuchan más gruñidos hasta que, para el horror de todos, y en especial de su madre Carol, sale la pequeña Sophia, ya transformada en zombie. La escena es inusual en el sentido de que deja de haber diálogos y los efectos de sonido son mínimos. Todo el poder narrativo está en las imágenes, el llanto sofocado de Carol al ver a su hija, y la música de McCreary, que usa un *ostinato* de cuerdas para remarcar las expresiones de horror de los personajes y permite que las cuerdas, los alientos y la celesta –un instrumento de percusión que se asemeja a un piano vertical– desarrollen pasajes del “tema de Sophia”, construyendo poco a poco en preparación para lo que viene. El tema musical se apodera del momento cuando Rick toma una decisión y se acerca a la pequeña. Con un rostro de resignación, Rick saca su revolver y apunta a la cabeza a Sophia, directamente a cámara, obligando al espectador a compartir el momento. Rick dispara y la cámara se aleja de los personajes, dejándolos ahí, entre los lamentos de Carol y las últimas notas que dan fin a la vida de Sophia.



**Fig. 23:** El tema de Sophia altera el rumbo musical de *The Walking Dead* y sirve como contrapunto para la terrible conclusión de “Pretty Much Dead Already” (Scott M. Gimple [esc.], Michelle MacLaren [dir.], S02E07, 2011).

A través de la relación holodiegética que el tema de Maggie y Glenn y el tema de Sophia guardan entre sí y con el resto de la música, se marca un cambio en la estrategia musical de *The Walking Dead*. Ambas piezas contrastan con la textura musical y refuerzan los arcos dramáticos de sus propios episodios, pero también operan como parte del desarrollo musical global de la serie. Sin la introducción de los elementos más tradicionales y líricos en “Cherokee Rose”, el

momento culminante de “Pretty Much Dead Already” se saldría de contexto; sería un instante de melodrama en una narrativa cruda e hiperrealista. Un compositor necesita considerar no solo las necesidades y posibilidades que le ofrece el episodio que está musicalizando en un momento determinado, sino cómo esa música va a contribuir a la narración global. La relación holodiegética de la música abre el repertorio con el que un compositor trabaja: En el caso de *The Walking Dead*, aunque McCreary preserva la instrumentación disonante e inusual que provee la atmósfera postapocalíptica, también ha incorporado una instrumentación y un estilo de composición más melódico –más poético– como contrapunto para las situaciones de brutalidad por las que la serie es famosa. Scott Gimple y Gale Anne Hurd, los productores, definen esta atmósfera como una “melancolía energética” (McCreary, 2013b).

## Resumen

La categorización simple de la música como *source music/music score*, o desde la década de 1980 como diegética/no-diegética, está resultando insuficiente en un contexto donde la experimentación con narrativas temporales y espaciales por parte de los realizadores hace que se presten a confusiones. La conceptualización de estos niveles narrativos como espacios físicos también problematiza su uso por parte de la academia. De igual manera, esta categorización tampoco aborda las construcciones intertextuales y transmediáticas, elementos clave para las franquicias narrativas contemporáneas, ni el factor de la serialidad de la televisión, así que resulta conveniente revisitarla.

Como James Deaville explica, los estudios sobre la música televisiva aún no alcanzan su madurez y existen múltiples lagunas, pero la disciplina se va formando a través de intersecciones con otras disciplinas (Deaville, 2011, p. 25). Aunque representa una revisión importante para la investigación sobre la música de la pantalla, una de las propuestas de esta investigación es adoptar una terminología más precisa y detallada, que facilite y, sobre todo, unifique, la exploración académica, tomando como base los conceptos propuestos por Genette y complementándolos para el caso específico de la música de la pantalla:

- **Música extradiegética:** música que pertenece al primer nivel narrativo; al aparato de significación del relato, pero que no forma parte del mundo siendo narrado.
- **Música diegética:** música que pertenece al segundo nivel narrativo y se desprende del mundo siendo narrado, la llamada *source music*.
- **Música metadiegética:** música que pertenece al tercer nivel narrativo, como podría ser la música de un noticiario que los personajes ven en un televisor o música que forma parte de un recuerdo de un personaje.

En cuanto a los términos *paradiégesis* e *hiperdiégesis*, estos presentan dos problemas: (1) no se trata de niveles narrativos, así que en realidad difieren de la conceptualización de Genette, y (2) fueron conceptualizados como *espacios físicos*. Paradiégesis se refiere a una realidad alternativa que no es parte real del mundo siendo narrado, así que problematiza cómo y “dónde” posicionarlo en relación con la diégesis, mientras que hiperdiégesis presenta una visión del gran universo de una franquicia, excediendo los límites de un relato específico. Aquí, entonces, se puede hablar de la música en términos de su función:

- **Música paradiégética:** música que hace referencia a un interludio narrativo, como podría ocurrir en una serie o película musical, cuando los personajes abandonan la “realidad” de la diégesis para pasar a un nivel puramente expresivo a través de un número musical.
- **Música hiperdiégética:** en una obra que pertenece a una franquicia, la música que hace referencia a otras obras de la misma franquicia, vinculándolas de manera transtextual.

Por otro lado, y específico para las narraciones seriadas, como cada episodio de un serial es una construcción narrativa autónoma, pero que a la vez opera como parte de una narración global, esta investigación toma prestada la Teoría de Holones de Arthur Koestler introduce un término adicional:

- **Relación holodiegética:** la relación que un elemento musical guarda, no solo dentro de su propio episodio, en donde funciona para los propósitos específicos de esa unidad narrativa, sino como parte de la estrategia musical del serial completo.

Finalmente, una de las grandes cualidades de la música de la pantalla es su capacidad para vincular imágenes y situaciones –que pueden ubicarse en espacios y tiempos diferentes, o incluso afuera del mismo texto– de manera sutil y fluida. Asimismo, su habilidad para desplazarse entre niveles narrativos, sin convertirse en una intrusión o una transgresión hace que el concepto de la *metalepsis musical* continúe siendo válido.

---

## Capítulo 7

---

### **Dragones, tronos y tambores de guerra: la afeción del *music score* en el serial *Game of Thrones***

Como fue mencionado en la introducción de esta investigación, la magnitud de la narración en una serie televisiva –que puede contar, literalmente, con cientos de horas de material– problematiza que la agencia narrativa de su música sea analizada de manera íntegra. Esto ha llevado a que varios investigadores tomen episodios específicos y los examinen como si fueran obras independientes, a manera de prototipos para todo el programa. Anna Piotrowska sugiere que “con una enorme cantidad de episodios, es posible elegir un grupo de episodios representativos, es decir, los que ilustran mejor las estrategias típicas utilizadas en la capa musical y, por lo tanto, sirven como buenos ejemplos de la estilística musical aplicada a lo largo de la serie” (2018, p. 19).

Esta es una clara herencia de la era del *broadcasting*, en la que la serie, y no el serial, era el formato dominante de la narración televisiva. En la serie, donde cada episodio presenta una aventura nueva, pero los personajes y las situaciones por lo general no cambian mucho, la investigación a través de un muestreo puede revelar patrones o motivos que se repiten a lo largo de la vida del programa, convirtiéndolos en elementos normativos. El capítulo seis de esta investigación ya aludió a la limitante que tiene esta perspectiva. Cada episodio de una serie o un serial funciona como una unidad narrativa independiente, pero también como parte de la estructura global del programa; guarda una relación holodiegética con la macrotrama y con los

demás episodios, y existe la posibilidad que las conexiones interepisódicas escapen al muestreo de elementos aislados, arrojando resultados incompletos.

Este problema se agudiza más en el caso de un serial, donde los elementos narrativos de cada episodio repercuten en los de los demás episodios y en la narración global, resultando indispensable pensar en todos los episodios como parte de una misma narración, por compleja que ésta sea. Como Piotrowska explica, en un serial “suponemos que la esencia del programa solo se puede comprender al verlo como una unidad coherente y orgánica. La suma de todos los principios que rigen los fragmentos musicales de todos los episodios puede generar conclusiones finales” (2018, p. 23).

Este capítulo trabaja con los conceptos discutidos a lo largo de esta investigación y analiza cómo contribuye la música al desarrollo dramático a lo largo de *Game of Thrones*, usando como modelo un personaje específico: Jaime Lannister (Nikolaj Coster-Waldau). La música de Ramin Djawadi actúa, en esencia, como un *arco musical* para el personaje, estableciendo un vínculo afectivo que contribuye a que el espectador conecte emotivamente con la problemática de Jaime y reevalúe su percepción de él conforme progresa la trama global.

## El arco narrativo y el arco del personaje

En los estudios de la estructura dramática, el concepto del *arco narrativo* tiene su origen en el análisis que Gustav Freytag realizó sobre la dramaturgia griega y shakesperiana en 1863. Partiendo de la *Poética* de Aristóteles, Freytag dividió a trama en cinco partes, sugiriendo una estructura piramidal (Freytag, 1900, pp. 104-140):

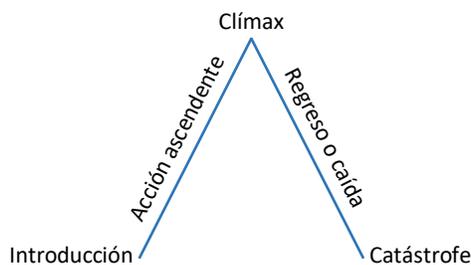


Fig. 24: La pirámide de Freytag (1900, p. 115).

1. **Introducción:** Este es el punto de acceso a la historia. La exposición presenta la información esencial para comprender la situación inicial de la trama, el entorno y los personajes. Aquí ocurre el **incidente inductivo**, un evento o una acción que desencadena el conflicto principal y, por lo tanto, toda la trama.
2. **Acción ascendente:** Aquí se construye la trama a través de una serie de conflictos o acontecimientos que generan incertidumbre, elevando la tensión e interés del espectador.
3. **Clímax:** Este es el punto de mayor tensión en la historia y, a menudo, el punto en el que convergen las diferentes tramas secundarias y personajes. Típicamente, el clímax requiere que el personaje principal enfrente la verdad o tome una decisión importante. En ocasiones, inmediatamente después del clímax, una **fuerza trágica** cambia la suerte del protagonista, generalmente inducida por sus propias decisiones, lo cual provoca su caída.
4. **Regreso o caída:** Las decisiones del protagonista conducen a la resolución del conflicto y, en algún momento, el protagonista debe percatarse que él mismo motivó su propia su caída.
5. **Catástrofe:** En una tragedia, la trama finaliza con una catástrofe que provoca el sufrimiento o la muerte del protagonista o aquellos a quien ama. En una comedia, el final se denomina **desenlace**, en donde la situación del protagonista termina mejor que como inició, o donde su caída hace que el protagonista aprenda de sus errores, y se atan todos los cabos sueltos de la trama.

A lo largo de los años, la pirámide de Freytag ha sido adaptada según las necesidades de los escritores y el medio. La tendencia en los medios audiovisuales, por ejemplo, es que el clímax ocurra en el tercer acto, cercano al final de la obra, para mantener el interés del espectador (McKee, 1997, p. 42). También han surgido otros modelos narrativos, como el monomito de Joseph Campbell (1949), que tiene forma circular, o la estructura en forma de U, propuesta por Northrup Frye (1982) para estudiar la Biblia en términos literarios. Los modelos planteados por

estos autores, entre otros, resultan muy similares, y su objetivo principal es establecer una relación causal para construir la trayectoria de un personaje o una trama a lo largo de la narración. La idea de que esta relación tomara forma de arco se convirtió gradualmente en una convención, aún cuando algunos escritores se resistieron (Alison, 2019).

El término **arco narrativo** –“*story arc*” en inglés, que a su vez es una abreviación de “*overarching storyline*”– se refiere a esta trayectoria, sin necesariamente seguir la forma piramidal propuesta por Freytag. En la actualidad, más que lineal, se presenta como ondulada, tomando diferentes matices, y contribuye a crear la textura de la trama. De igual manera, la trayectoria que sigue un personaje es denominada “el **arco del personaje**”, siguiendo los mismos lineamientos. El objetivo de ambos conceptos es generar un cambio en la situación del mundo siendo narrado y de sus personajes. En un programa seriado, hay arcos intraepisódicos, arcos multiepisódicos, arcos por temporada y el arco global de la trama.

## La estrategia musical de *Game of Thrones*

Más allá de sus elementos abiertamente violentos y sexuales, *Game of Thrones* es una narración aclamada por sus giros dramáticos, transgresiones temáticas, personajes complejos e intrincada mitología. Basada en la serie de novelas de fantasía *A Song of Ice and Fire*, de George R.R. Martin, el proyecto fue adaptado para HBO por David Benioff y D.B. Weiss y abarca 73 episodios que fluctúan entre 50 y 83 minutos, cada uno. A lo largo de sus ocho temporadas, la narración entreteje las intrigas de las familias nobles de los continentes de Westeros y Essos para ver quién ocupará “el Trono de Hierro” y así regirá los Siete Reinos.

Para la música de la serie, Benioff y Weiss reclutaron a Ramin Djawadi, un compositor graduado del Berklee College of Music en 1998, cuyos créditos incluyen *Iron Man* (Jon Favreau, 2008) y las series *Person of Interest* (Jonathan Nolan [creador], 2011–2016) y *Westworld* (Jonathan Nolan, Lisa Joy [creadores], 2016- ). Los *showrunners* estaban interesados en que la música de la serie reflejara el carácter épico de la trama, pero que tuviera un sonido que la distinguiera de las demás propuestas de fantasía medieval, en las que la práctica más común es

usar instrumentación estilo celta (Mahoney, 2013). Hijo de un padre iraní y una madre alemana, la herencia cultural de Djawadi se ve reflejada en su música, que tiene influencias clásicas, del medio oriente, de rock –la guitarra eléctrica es el instrumento predilecto de Djawadi– y de jazz, un idioma que aprendió en la universidad y es particularmente adaptable para la música de la pantalla. Su capacidad para combinar música clásica con estilos más modernos le brinda a la música de *Game of Thrones* un color ecléctico y atemporal que es ideal para un relato ubicado en un mundo y una era que no guardan relación con la realidad. También, debido a los elementos oscuros de la trama, Djawadi decidió usar el violonchelo como el instrumento eje para el *score*, ya que tiene un amplio rango tonal, pero principalmente “porque suena hermoso en el registro bajo, encajando bien con el tono del programa” (citado en: Ware, 2017, p. 27).

La cantidad de personajes y arcos dramáticos que componen la serie se convirtió en uno de sus primeros retos. Los *showrunners* y el compositor querían que la música contribuyera de manera significativa a las diferentes tramas, locaciones y personajes, así que el proyecto se presta para el uso del leitmotiv, pero, como Djawadi explica, “no queríamos abrumar al espectador cada vez que ve a una persona diferente y escucha un tema diferente” (citado en Burlingame, 2014b, p. 81). La solución del compositor fue crear un tema para cada familia y que todos sus miembros lo compartieran. Conforme el papel de un personaje crece a lo largo de la trama, el compositor introduce variaciones del motivo, para identificarlo con el personaje específico o, incluso, crea un tema específico tras discutir el desenvolvimiento dramático del personaje con Benioff y Weiss (Renfro, 2016).

Por ejemplo, el tema de la familia Stark, en el que predomina el chelo por sus colores notablemente melancólicos, es introducido desde el primer episodio de la serie, “Winter is Coming” (S01E01, 2011). “Es un tema muy emocional”, explica Djawadi, “y se asocia con muchas despedidas” (citado en: Renfro, 2016). La mayoría de los miembros de la familia Stark solo adquieren variaciones sobre este tema, también con las cuerdas bajas; en el caso de la variación de Sansa (Sophie Turner), ésta se vuelve más oscura a medida que el personaje se convierte, de una niña consentida, en la matriarca de la familia. Arya (Maisie Williams), por su parte, es la primera Stark en obtener su propio tema. Cuando comienza sus lecciones de espada con Syrio Forel (Miltos Yerolemou) en “Lord Snow” (S01E03, 2011), inicia una trayectoria dramática que la

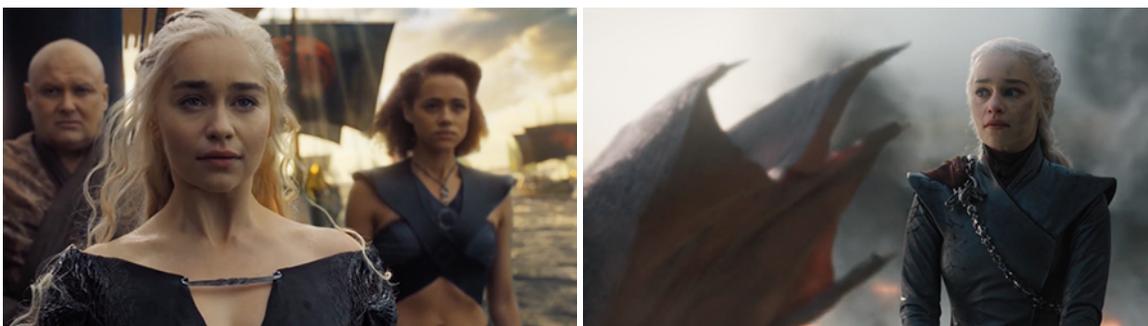
aleja de la familia y un tema ascendente de dulcemele refuerza los aspectos edificantes de su adiestramiento. Al final de la cuarta temporada, en “The Children” (S04E10, 2014), Arya zarpa hacia Braavos y su tema ascendente se entremezcla con el tema principal de la serie de manera triunfal, con ambos siendo interpretados por un coro infantil cantando una letra que Djawadi construyó combinando sílabas de la lengua Valyria creada para la serie. Sin embargo, cuando Jaqen H’ghar (Tom Wlaschiha) la instruye en el arte del asesinato, su tema cambia, convirtiéndose en una línea descendiente que la vuelve sombría e indica su creciente lado oscuro (Vineyard, 2016).

Djawadi tuvo cuidado de no presentar los diversos temas a la vez para asegurarse que el espectador no tuviera dificultad para asociarlos con la familia o el personaje correspondiente. El tema para la familia Greyjoy, por ejemplo, no se introduce sino hasta la segunda temporada, aunque Theon Greyjoy (Alfie Allen) es un personaje importante desde el primer episodio de la serie. Jon Snow (Kit Harrington), por su parte, que es el único otro miembro de la familia Stark en recibir un tema propio, no lo hizo sino hasta la sexta temporada, también cuando su arco dramático se desprende del de su familia.

Asimismo, Djawadi eligió una instrumentación distintiva para diferentes leitmotifs y temas. Con el objetivo de resaltar las diferencias étnicas de los diferentes pueblos de la serie, usó el didyeridú australiano –un instrumento de viento ancestral– para los salvajes del norte, mientras que para el ejército Dothraki empleó el duduk armenio (tomado de: Selcke, 2017). En el caso de los *White Walkers*, el compositor sentía que su sonido debería ser reminiscente al hielo resquebrajándose, así que usó una armónica de cristal –un instrumento que consiste en una serie de platos o cuencos de cristal de diferentes tamaños que se toca mojando los dedos mientras los platos giran, como el popular juego de copas– porque, en sus palabras, genera “un sonido realmente alto, espeluznante y helado” (Vineyard, 2016). Al final de la segunda temporada, cuando se revela que los *White Walkers* tienen un imponente Ejército de Muertos en “Valar Morghulis” (S02E10, 2012), el instrumento da paso a la orquesta para engrandecer el punto dramático.

En la técnica del leitmotiv, una vez que el compositor los establece, comienza a transformarlos a través de la instrumentación y su carácter emocional para representar la

evolución dramática y los cambios de carácter en los personajes (Kamien, 2004, p. 381). Por ejemplo, el tema de Daenerys Targaryen (Emilia Clarke) es prácticamente irreconocible en los primeros episodios de la serie; en los que solo se presentan fragmentos con un duduk armenio. Djawadi explica que, al inicio, “ella juega un papel tan insignificante [que el espectador] ni siquiera se percató de que: ‘Oh, ésta es su gran canción’. Y luego [el tema] simplemente crece y crece” (citado en: Ellison, 2013). Para el último episodio de la temporada, “Fire and Blood” (S01E10, 2012), cuando nacen sus dragones y Daenerys se convierte en la “*Mother of Dragons*”, un coro interpreta el tema de manera imponente y está intercalado con el *ostinato* del tema principal de la serie, resaltando la travesía que la *khaleesi* acaba de iniciar. Su tema crece a la par de sus dragones, incorporando elementos más oscuros cuando se convierte en la “*Breaker of Chains*”, y libera a su ejército de “inmaculados” de la esclavitud en “And Now His Watch is Ended” (S02E04, 2013). Djawadi incorpora otro motivo al tema para representar el poder destructivo a su disposición: la orden “*Dracarys*”, que en la lengua de Valyria significa “Llama de Dragón”, inicia con un *glissando* descendente y rasposo del chelo. La crítica cultural Jeva Lange lo describe así: “El violonchelo es libre y reptiliano, pero también deliciosamente siniestro en su caída tonal hacia abajo. Después de su uso repetido en puntos clave a lo largo del serial, el efecto se vuelve pavloviano para la séptima temporada: el *glissando* de “Dracarys” es un presagio del caos dracónico por venir” (Lange, 2019).



**Fig. 25:** (a) Al igual que las imágenes, el tema de Daenerys contrasta la interpretación creciente y esperanzadora en “The Winds of Winter” (David Benioff, D.B. Weiss [esc.], Miguel Sapochnik [dir.], S06E10, 2016) con (b) la concreta y tenebrosa en “The Bells” (David Benioff, D.B. Weiss [esc.], Miguel Sapochnik [dir.], S08E05, 2019).

Adquiriendo cada vez más poder connotativo a medida que avanza la trama, los temas de Daenerys y sus dragones construyen y subvierten las expectativas del espectador de episodio en

episodio de manera holodiegética, lo que permite que los leitmotivs alcancen su expresión más sublime y esperanzadora cuando la *khaleesi* y su ejército navegan el Mar Angosto para liberar a Westeros de la tiranía de Cersei (Lena Headey) en “The Winds of Winter” (S06E10, 2016) para que, luego de sufrir una serie de terribles pérdidas, sucumban junto con Daenerys a la “locura Targaryen” de sus antepasados y la música se convierta en un terrible símbolo de destrucción para Westeros en “The Bells” (S08E05, 2019).

## El arco musical de Jaime Lannister

Además de Daenerys, cuyo arco dramático la transforma, de ser una víctima indefensa, a una salvadora potencial, para al final convertirse en una genocida desquiciada, quizá el personaje más interesante de la saga de *Game of Thrones* es Jaime Lannister. Jaime también tiene algo que lo distingue de los demás personajes; aunque por ser un Lannister, el tema musical de la familia está relacionado con él, en realidad no cuenta con un motivo propio; Djawadi y los *showrunners* asociaron diferentes melodías con él durante su desarrollo dramático, construyendo un arco musical poco usual de manera paralela al arco del personaje. Esta diferencia en el manejo musical del personaje lo hace ideal para el análisis de las diferentes técnicas con las que Djawadi construye la significación de la serie.

Al inicio de la trama, *Ser* Jaime Lannister es uno de sus villanos más despreciables (el título “*Ser*” es usado en las novelas para neutralizar el género de “*Sir*”). Es el hermano gemelo de la reina Cersei y capitán de la guardia del rey Robert Baratheon (Mark Addy). Es impulsivo, cruel, arrogante y tiende a usar su posición y el nombre de su familia para obtener lo que quiere. Incluso sus virtudes son presentadas como defectos: es demasiado atractivo y simplista, y su mayor habilidad –que define su identidad– es con las armas, particularmente la espada, pero tiende a ponerla al servicio del rey equivocado. Es conocido como un traidor; la gente se refiere a él como el “*Kingslayer*” –“Asesino de Reyes”– porque mató por la espalda al “Rey Loco” Aerys Targaryen durante la rebelión que puso a Robert en el Trono de Hierro. También sostiene una

relación incestuosa con su hermana, convirtiéndolo en el padre de sus tres hijos: Joffrey (Jack Gleeson), Myrcella (Nell Tiger Free) y Tommen (Dean-Charles Chapman).

Sin embargo, el carácter de Jaime presenta algunas contradicciones. Contrario a lo que haría una persona con su ego, nunca se defiende de ser un traidor y, de manera significativa, es el único Lannister que parece apreciar a su hermano menor Tyrion (Peter Dinklage), ya que tanto Cersei como su padre Tywin (Charles Dance), culpan a Tyrion de haber matado a su madre durante el parto debido a su deformidad como enano. Esto, a los ojos del espectador, redime en cierto grado a Jaime, ya que Tyrion se convirtió rápidamente en uno de los personajes más populares de la serie, no solo por su inteligencia, sino porque, aunque su aspecto puede parecer grotesco por fuera, en su interior reside una persona noble y bondadosa, mientras que sus hermanos son todo lo contrario: bellos por fuera, pero grotescos en su interior.

Durante las primeras dos temporadas, las intervenciones de Jaime no están vinculadas con un tema musical específico. El capitán de la guardia más bien funciona como elemento destabilizador de los demás personajes, en especial los Stark, así que la música tiende a favorecer los leitmotifs de los personajes a los que Jaime afecta. Quizá la mayor asociación musical con él se da en el primer episodio, "Winter is Coming" (David Benioff, D.B. Weiss [esc.], Tim Van Patten [dir.], S01E01, 2011), con el tema de la familia Baratheon, ya que Jaime forma parte de su corte. El tema es imponente y connota realeza, interpretado por cuerdas bajas y una percusión tajante al estilo medieval que va de la mano con la flamante apariencia y armadura Jaime. Aquí, el diseño de producción, la fotografía y la música enaltecadora encuentran paralelo con la manera en la que George R.R. Martin describe a Jaime en la novela, a través de los ojos de Jon Snow:



**Fig. 26:** El diseño de producción y la realeza del tema de los Baratheon ilustran, a través del lenguaje audiovisual, la imagen de Jaime que Jon Snow narra en la novela. “Winter is Coming” (David Benioff, D.B. Weiss [esc.], Tim Van Patten [dir.], S01E01, 2011).

Ser Jaime Lannister era gemelo de la reina Cersei; alto y dorado, con ojos verdes brillantes y una sonrisa que cortaba como un cuchillo. Portaba seda carmesí, botas altas negras y una capa de satín negro. En el pecho de su túnica, el león de su familia estaba bordado en hilo de oro, rugiendo su desafío. La gente lo llamaba el León de Lannister a su cara, pero susurraban “Asesino de Reyes” a sus espaldas. A Jon le resultó difícil apartar la mirada de él. Así es como debería ser un rey, pensó para sí mismo mientras el hombre pasaba (Martin, 1996, p. 41).

Al final del episodio, Jaime comete el acto atroz que cimienta su papel como villano. Tras ser descubierto por Bran Stark (Isaac Hempstead Wright) teniendo relaciones sexuales con su hermana Cersei en una torre abandonada, Jaime empuja a Bran por la ventana para matarlo a sangre fría. “Las cosas que hago por el amor”, exclama cínicamente. Una percusión ascendente con dulcemele –que luego forma parte del tema de Arya– construye la inocencia de Bran mientras escala por el exterior de la torre. La inocencia connotada por la pieza contrasta con el momento en que Jaime lo empuja. Djawadi deja que el silencio –un vacío musical– refuerce el vacío por el que se desploma el niño. “El silencio puede ser una herramienta muy poderosa”, explica el compositor. “A veces es más poderoso dejarte sin nada” (citado en: Vineyard, 2016).

Al final de la temporada, Jaime es capturado durante una emboscada planeada por Robb Stark (Richard Madden) con el objetivo de intercambiarlo por Ned (Sean Bean), Sansa y Arya.

Pese a golpes y humillaciones por parte de los soldados de los Stark, mantiene su actitud retadora y arrebatada, confesándole a Catelyn (Michelle Fairley) que él fue quien empujó a Bran, dejándolo parapléjico, pero sin explicarle el porqué. Incluso mata a su propio primo en un intento fallido de escape y Catelyn lo acusa de ser “un hombre sin honor”, lo cual se vuelve una carga para él.

El tema de los Lannister, “The Rains of Castamere” es introducido a la serie en el primer episodio de la segunda temporada, “The North Remembers” (David Benioff, D.B. Weiss [esc.], Alan Taylor [dir.], S02E01, 2012). Tyrion lo silba brevemente mientras entra a una reunión del consejo real, estableciendo la pieza como una canción que forma parte del mundo de la serie y de inmediato vinculándolo con la familia. “Es divertido insinuar temas al principio del programa para prefigurar episodios posteriores”, explica el compositor (citado en: Mahoney, 2013). George R.R. Martin escribió la letra y su significado para las novelas y Benioff y Weiss le solicitaron a Djawadi que compusiera la melodía para acompañarla.

*And who are you, the proud lord said,  
that I must bow so low?  
Only a cat of a different coat,  
that's all the truth I know.  
In a coat of gold or a coat of red,  
a lion still has claws,  
And mine are long and sharp, my lord,  
as long and sharp as yours.  
And so he spoke, and so he spoke,  
that lord of Castamere,  
But now the rains weep o'er his hall,  
with no one there to hear.  
Yes now the rains weep o'er his hall,  
and not a soul to hear.*

Cersei le explica el significado de la canción a Margaery Tyrell (Natalie Dormer) a manera de amenaza en el episodio “Second Sons” (David Benioff, D.B. Weiss [esc.], Michelle MacLaren [dir.], S03E08, 2013). La familia Reyne había sido la más rica de los Siete Reinos, pero tras rebelarse contra los Lannister, el padre de Cersei, Tywin, quemó la ciudad de Castamere y ejecutó

a todos los miembros de la familia Reyne, dejando que sus cuerpos se pudrieran mientras colgaban a las afueras de su castillo como advertencia. La letra y el nombre de la canción, por lo tanto, es un juego de palabras entre “rains” y “Reynes”. Las estrofas: “Pero ahora las lluvias lloran sobre sus pasillos, sin un alma que las escuche” se refieren a la sangre que fluye de los cuerpos de los Reyne, que fueron asesinados hasta la última persona. La canción representa la mano dura de los Lannister y es un recordatorio de que “un Lannister siempre paga sus deudas”. De manera significativa, mientras Cersei y Margaery platican, una versión instrumental las acompaña a manera de *underscore*, reforzando extradiegéticamente la amenaza implícita de Cersei.

A lo largo de la serie, varios personajes cantan la canción o interpretan la melodía como *source music*, pero también es usada de manera simbólica. Algunos de los episodios en donde los Lannister juegan un papel crucial en la trama, cierran su secuencia final de créditos con la melodía o una versión cantada para reforzar paratextualmente su influencia narrativa, como en “Blackwater” (George R.R. Martin [esc.], Neil Marshall [dir.], S02E09, 2012), debido al ingenio y heroísmo de Tyrion para salvar a King’s Landing, la capital de Westeros. Y de manera más notable, en el episodio titulado como la canción, “The Rains of Castamere” (David Benioff, D.B. Weiss [esc.], David Nutter [dir.], S03E09, 2013), el conjunto que ameniza la boda comienza a interpretarla, alertando a Catelyn –y al espectador– que los Lannister están a punto de cobrar venganza durante la llamada “*Red Wedding*”. El relato y el ultimátum de Cersei en el episodio anterior es crucial para prefigurar, de manera holodiegética, la canción como símbolo de la crueldad de los Lannister en uno de los momentos más impactantes de la serie.

El tema, sin embargo, está conspicuamente ausente en las escenas de Jaime, marcando una diferencia entre él y sus hermanos. Esto refuerza la idea de que el personaje resguarda algo que va más allá de la mera apariencia. Al no anclar al personaje con el leitmotiv de la familia, los realizadores dejan abierta la posibilidad de que la trayectoria del personaje difiera de la de sus hermanos.

Jaime comienza a crecer como personaje cuando Catelyn le pide a Brienne of Tarth (Gwendoline Christie) que lo lleve a King’s Landing para intercambiarlo por Sansa y Arya. Brienne es su opuesto total: su honor está por encima de cualquier otra consideración y, aunque Jaime

constantemente quiere provocarla, es evidente que comienza a respetarla. La situación cambia cuando son capturados por un rastreador de la familia Bolton llamado Locke (Noah Taylor). En “Walk of Punishment” (David Benioff, D.B. Weiss [esc.], David Benioff [dir.], S03E03, 2013), los realizadores introducen otra canción de manera diegética: “The Bear and the Maiden Fair”. Locke y sus soldados cantan esta canción, que describe, con tintes picantes, la historia de un oso negro y peludo que, mientras asiste a una feria, decide bailar con una doncella que tiene miel en su cabello. Ella, por su parte, desea un encuentro con un caballero y se resiste, pero al final termina enamorándose del oso.

*A bear there was, a bear, a bear!  
All black and brown, and covered with hair!  
Oh, come, they said, oh come to the fair!  
The fair? Said he, but I'm a bear!  
All black, and brown, and covered with hair!*

*And down the road from here to there.  
From here! To there!  
Three boys, a goat, and a dancing bear!  
They danced and spun, all the way to the fair!  
Oh, sweet she was, and pure, and fair!  
The maid with honey,  
In her hair! Her hair!  
The maid with honey in her hair!*

*He smelled the scent on the summer air!  
The bear! The bear!  
All black and brown and covered with hair!  
He smelled the scent on the summer air!  
He sniffed and roared and smelled it there!  
Honey on the summer air!*

*Oh, I'm a maid, and I'm pure and fair!  
I'll never dance with a hairy bear!  
A bear! A bear!  
I'll never dance with a hairy bear!*

*He lifted her high into the air!  
The bear! The bear!*

*I called for a knight, but you're a bear!  
A bear! A bear!  
All black and brown and covered with hair!  
She kicked and wailed, the maid so fair,  
But he licked the honey from her hair!  
Her hair! Her hair!*

*Then she sighed and squealed and kicked the air!  
My bear! She sang. My bear so fair!  
And off they went, from here to there,  
The bear, the bear, and the maiden fair.*

La canción refleja las relaciones dispares entre varios “osos” y sus respectivas “doncellas”: Sandor “The Hound” Clegane (Rory McCann), quien rescata a Sansa Stark de ser violada por los soldados de Joffrey; Ser Jorah Mormont (Iain Glen), cuyo emblema familiar es un oso, y salva a Daenerys Targaryen de ser asesinada; y Brienne y Jaime, que intercambian los papeles del oso y la doncella varias veces durante los siguientes episodios (Ventour, 2015). Mientras son conducidos a Harrenhal y los soldados siguen cantando, Jaime le dice a Brienne que los soldados la violarán, así que le pide que no se resista, o de lo contrario la matarán. La preocupación de Jaime por Brienne es inusual de su parte, y está acompañada por unas notas sentimentales del chelo –también algo inusual durante una intervención de Jaime– que señalan su creciente cariño hacia Brienne. Aquí Jaime claramente ocupa la posición del oso en la canción, funcionando como un pobre sustituto del honorable caballero que quiere proteger a una doncella.

Durante la noche, los soldados acampan y se disponen a violar a la mujer, pero Jaime convence a Locke de que Brienne es noble, como él, y los padres de ambos estarían dispuestos a pagar una enorme recompensa si no los lastiman y los dejan libres. Locke acepta y ofrece alimentar a Jaime, pero la insistente arrogancia de Lannister lo desespera y, de la nada, le corta la mano derecha con un cuchillo. Jaime ve su mano con incredulidad antes de soltar un terrible grito de agonía y el episodio finaliza de manera tajante en ese preciso instante, con el grito de Jaime extendiéndose sobre la imagen en negros.



**Fig. 27:** El desprendimiento musical de la versión *indie punk* de “The Bear and the Maiden Fair” refleja el propio desprendimiento de la mano de Jaime en “Walk of Punishment” (David Benioff, D.B. Weiss [esc.], David Benioff [dir.], S03E03, 2013).

Añadiendo al *shock* del espectador, sobre los créditos finales inicia una versión *indie punk* de “The Bear and the Maiden Fair”, interpretada de manera irreverente y desmedida por el grupo The Hold Steady. El efecto de la música es discrepante y desorientador, parece hasta burlarse de Jaime, sobre todo considerando la imagen que lo precede. Rompe con toda expectativa conforme avanzan los créditos, y así es como Benioff y Weiss quieren dejar al espectador. “No existe ningún *score* tradicional que trastorne el balance del público como queríamos que esa escena hiciera”, explica Weiss. Y Benioff añade: “No puedo imaginar esa conversación con Ramin, nuestro compositor: ‘Ahora necesitamos el tema ‘Jaime-pierde-la-mano’” (citados en: Watercutter, 2013).

Éste ciertamente es uno de los momentos musicales más atrevidos de la serie. No hay ningún preámbulo musical que prepara al espectador para el momento del corte y, aunque la canción no invade el texto formal de la narración, la transgresión paratextual funciona como un contrapunto que expulsa al espectador de la serie de manera brusca, regresándolo a su realidad personal, pero a la vez dejándolo en estado de incredulidad. Jason Mittel explica que la complejidad narrativa de las series “a menudo desafía la facilidad con la que un espectador casual puede dar sentido a un programa, invitando a la desorientación temporal y la confusión, lo cual permite a que los espectadores desarrollen sus habilidades de comprensión a través de la visualización a largo plazo y el compromiso activo” (2012, *Orienting Paratexts*, parr. 2).

La pérdida de la mano de Jaime le arrebató su identidad. ¿De qué utilidad es un espadachín que no puede sostener una espada? Pierde la voluntad de vivir, pero Brienne lo convence de no darse por vencido, ahora ella tomando el papel del oso protector. En “Kissed by Fire” (Bryan Cogman [esc.], Alex Graves [dir.], S03E05, 2013), llegan a Harrenhal y Roose Bolton (Michael McElhatton) ordena que curen sus heridas. Jaime entra a la tina donde Brienne se está bañando y ahí, adentro del agua y con los dos completamente desnudos, Jaime finalmente se abre con Brienne y le confiesa por qué es llamado el “Asesino de Reyes”. Durante la rebelión de Robert, Tywin traicionó al “Rey Loco” y éste le ordenó a Jaime matar a su propio padre. Viendo todo perdido, el rey Aerys también ordenó a su alquimista destruir todo King’s Landing con “fuego valyrio” para aniquilar a la población completa. Para evitar la masacre, Jaime mató al alquimista y al rey. Su “traición”, entonces, estuvo motivada por su propia decencia y Jaime ha pagado el precio durante 17 años. En ese momento se colapsa, y cuando Brienne pide ayuda para el “Asesino de Reyes”, él simplemente dice “Jaime. Mi nombre es Jaime”.



**Fig. 28:** La confesión de Jaime es el inicio de su viaje de redención. “Kissed by Fire” (Bryan Cogman [esc.], Alex Graves [dir.], S03E05, 2013).

Este momento íntimo y de sinceridad finalmente hace que Jaime sea merecedor de su propio tema musical. Su confesión es acompañada por un chelo melancólico y solemne, titulado, apropiadamente, “Kingslayer”, que remarca la tristeza con la que Jaime ha vivido durante años. Las contradicciones y complejidad de su personalidad comienzan a hacer sentido; en realidad es un hombre decente –evidenciado por su lealtad a Tyrion y Brienne– que quisiera alejarse de esa identidad abusiva, pero no sabe cómo lograrlo. La forma en la que le implora a Brienne que le

llame Jaime muestra, no solo su apertura a ella, sino deseo por sacar a la luz quién es en realidad. Vale la pena recalcar que los momentos oscuros del personaje siempre están reforzados visualmente a través de la fotografía; tanto esta escena como la del corte de la mano ocurren tienen una iluminación escasa, como la situación que atraviesa este caballero errante. El espectador se ve obligado a reevaluar a Jaime, no como un villano cínico y sinvergüenza, sino como un héroe trágico cuya impulsividad y pasión por Cersei lo han hecho perder camino.

A partir de ese momento, Jaime entra en un estado de conflicto interno, debatiéndose entre el hombre que ha sido, representado por su devoción a Cersei, y el hombre que desearía ser, representado por su relación platónica con Brienne. En el episodio “The Bear and the Maiden Fair” (George R.R. Martin [esc.], Michelle MacLaren [dir.], S03E07, 2013), Roose Bolton deja libre a Jaime, pero encarcela a Brienne por haber traicionado a los Stark. El leitmotiv de “Kingslayer” regresa cuando Brienne se despide de él, llamándolo *Ser Jaime*, lo cual claramente le afecta emocionalmente. Ya en camino a King’s Landing, Jaime se entera que Locke ha organizado una representación literal de “The Bear and the Maiden Fair”, con Brienne enfrentando a un oso real mientras los soldados entonan la canción. Pese a su carencia de mano, Jaime brinca al pozo y rescata a Brienne. Enfurecido, Locke confronta a Jaime, pero éste le recuerda nuevamente el poder de su padre y Locke los deja ir.



**Fig. 29:** Brienne of Tarth enfrenta a un oso con una espada de madera en una representación literal de la canción en “The Bear and the Maiden Fair” (George R.R. Martin [esc.], Michelle MacLaren [dir.], S03E07, 2013).

Aquí, por primera vez, el tema de los Lannister acompaña a Jaime y Brienne mientras parten de Harrenhal. El episodio, entonces, hace uso de los tres motivos musicales que van

conformando el camino de redención de Jaime: “Kingslayer” alude quién quiere ser –un caballero noble como Brienne–, “The Rains of Castamere”, representa a quién ha sido hasta ahora –un Lannister, obsesionado con su hermana–, y “The Bear and the Maiden Fair” como alegoría de su búsqueda de redención –un oso negro y peludo que desearía ser un caballero digno de la doncella–.

Cuando Jaime se reencuentra con Cersei, el tema de “Kingslayer” lo acompaña, resaltando que el hombre frente a ella no es el mismo. Ella lo rechaza por haberse dejado capturar y por haber perdido la mano, mientras que su padre, Tywin, piensa que debería retirarse de la Guardia del Rey por ya no poder combatir adecuadamente; ambos lo hacen sentir –correctamente– que es un hombre incompleto. A esto le siguen pruebas al carácter del personaje cada vez más duras, como Freytag sugiere en su paradigma. Por un lado, muestra su lado humano, desafiando a Cersei en varias ocasiones, pero por el otro, la obsesión incestuosa de ambos crece y saca lo peor de él. Djawadi refuerza la situación, nuevamente, con una falta de anclaje musical. Las escenas con Jaime regresan a usar los leitmotifs de otras familias, los que Djawadi compuso para las situaciones de honor y conspiración, o el tema de los Lannister, pero éste último siempre cuando está acompañado de Cersei. “Kingslayer”, por su parte, es usado una última vez cuando se reencuentra con Brienne en Riverrun y ella lo convence de dejar a la población con vida, recordándole que es una persona de bien y manteniendo su humanidad intacta.

Jaime parece finalmente doblegarse por completo ante Cersei al final de la sexta temporada, en “The Winds of Winter”, cuando llega a King’s Landing para ver el Gran Septo en ruinas. Momentos antes, Cersei había destruido la máxima catedral de los Siete Reinos con fuego de Valyria para librarse de todos sus enemigos. Años antes, le había pedido a Jaime que matara a su hermano Tyrion porque lo creía culpable del asesinato de Joffrey, su hijo. Estas dos situaciones tienen un paralelismo directo con el momento en el que “Rey Loco” ordenó que Jaime matara a su padre y que todo King’s Landing fuera exterminado con fuego valyrio. Jaime entra al castillo justo para presenciar la coronación de Cersei.



**Fig. 30:** Jaime y Cersei intercambian miradas, entendiendo que él se doblega finalmente ante ella en “The Winds of Winter” (David Benioff, D.B. Weiss [esc.], Miguel Sapochnik [dir.], S06E10, 2016).

Otro momento de oscuridad y, durante la ceremonia, el arco de los chelos raspa las cuerdas de manera tenebrosa mientras Cersei se acerca al Trono de Hierro, marcando el inicio del “tema de Cersei”, que se apropia gradualmente de la melodía “The Rains of Castamere”. Al momento en que es coronada Reina y Protectora de los Siete Reinos, inicia el mismo *ostinato* con el que Cersei destruyó la Gran Septa, ahora interpretado por las cuerdas bajas, mientras que “The Rains of Castamere” pasa a un segundo plano, con los violines a manera de contrapunto. Al momento de asumir el Trono de Hierro e intercambiar miradas con Jaime, el *ostinato* acelera de manera furiosa y el tema de los Lannister va en declive. Aunque la expresión de Jaime muestra que reconoce la situación, no puede desprenderse de su hermana. Cersei toma el control total de la música, el reino — y de Jaime. Más adelante, Cersei le dice a Jaime que está embarazada y que lo reconocerá públicamente como el padre, conduciendo a Jaime a un estado de sumisión total ante ella.

El momento culminante del arco dramático de Jaime se da en “The Spoils of War” (David Benioff, D.B. Weiss [esc.], Matt Shakman [dir.], S07E04, 2017). Las fuerzas de Daenerys confrontan al ejército de Jaime, superándolo sin problema. Durante la batalla, Drogon, el último dragón de Daenerys, es herido. Al verla vulnerable, Jaime toma una lanza y cabalga hacia ella, sabiendo que con un solo toque puede terminar esta guerra. Aunque Jaime lidera las fuerzas de Cersei, es claro que no lo hace por ella. Este es el momento en el que Jaime alcanza su potencial como caballero; sabe que, con el sacrificio de su vida, puede salvar a todo el reino. Es uno de los

actos impulsivos y sobresimplificados que lo caracterizan, pero es un acto noble, digno de *Ser Jaime*, donde brilla de manera visual y figurativa.



**Fig. 31:** Jaime está dispuesto a dar su vida por para detener la guerra, con lo que finalmente consigue convertirse en un hombre honorable. “The Spoils of War” (David Benioff, D.B. Weiss [esc.], Matt Shakman [dir.], S07E04, 2017).

La música de la batalla es una pieza épica que entreteje los diferentes leitmotivos de Daenerys con coros y una percusión agresiva, mientras el tema de la familia Lannister, a través de los alientos de metal, hace lo posible por mantener el tempo, exactamente como las fuerzas de Jaime intentan sobrellevar la batalla. Tyrion ve la masacre desde una colina, y aquí entran las cuerdas bajas con “The Rains of Castamere”, vinculándolo con Jaime mientras ambos divisan la destrucción provocada por el dragón. Se escuchan también unas notas alusivas del *ostinato* de Cersei, como recordatorio de su influencia sobre el héroe. Cuando Jaime inicia su carga hacia Daenerys, un *riff in accelerando*, acompañado con un coro sombrío, eleva la tensión: No es claro si Jaime logrará su objetivo, pero sí que dará su vida en el intento. Drogón se percata del ataque de Jaime y se dispone a incinerar a Jaime, pero en el último momento, Bronn (Jerome Flynn) se avienta sobre él, salvándole la vida. El episodio termina con el sonido del agua mientras Jaime se sumerge, nuevamente a la oscuridad, por el peso de su armadura Lannister, un símbolo de la carga que su apellido significa para él.

Jaime regresa con Cersei y declara la guerra imposible de ganar para los Lannister. Debido a la amenaza inminente de los *White Walkers*, Tyrion y Jaime les piden a sus respectivas reinas una tregua. Cersei acepta unir sus fuerzas con las de Daenerys para enfrentar al Ejército de los Muertos para el alivio de todos, pero cuando Jaime se prepara para movilizar al ejército, Cersei

le admite que no mandará a sus tropas al norte y su intención combatir al sobreviviente de esa batalla y Jaime comprende exactamente qué tan despiadada se ha vuelto su hermana. Esta traición va más allá de lo que su renovado sentido del honor le permite aceptar y renuncia a ella y a su ejército.

Jaime se dirige a Winterfell, el hogar de los Stark, para informarles de lo sucedido y para luchar a su lado. Por obvias razones no le creen, pero Brienne lo declara un hombre honorable y lo aceptan. Jaime finalmente encuentra su identidad, cerrando el ciclo que Catelyn había iniciado cuando lo llamó un hombre sin honor. Tras la victoria sobre los *White Walkers* en Winterfell, Jaime y Brienne consuman su relación, ella aún siendo virgen, y él jamás habiendo conocido a otra mujer que no fuera Cersei. Y como la letra de la canción, el oso peludo finalmente se vuelve merecedor de la doncella.

Para musicalizar la escena, Djawadi adaptó el “tema de Honor” de la serie, convirtiéndolo en el tema de amor de *Ser Jaime* y la ahora *Ser Brienne*. La composición es principalmente para cuerdas y tiene una textura homofónica, con las cuerdas altas, acompañadas de un efecto electrónico por un lado, mientras las cuerdas bajas responden con otra frase de la melodía por otro a manera de contrapunto. El resultado es una composición que refleja la complejidad de ambos personajes y reitera la importancia que su honorabilidad juega en sus personalidades.

De manera trágica, Sansa les informa que la última batalla en King’s Landing está por comenzar y que Cersei morirá por haber traicionado a Daenerys. Incapaz de enfrentar la muerte de su hermana, Jaime abandona a Brienne. Ella le implora que no se vaya, que es un buen hombre, pero él le recuerda que empujó a un niño inocente por una ventana por Cersei; mató a su propio primo con sus propias manos por Cersei; y habría matado a todos los habitantes de Riverrun por Cersei. “Ella es despreciable”, continúa, “y yo también”. Con esto se marcha, habiendo probado de manera muy breve lo que sería vivir de manera honorable, pero a final claudicando al amor por su hermana. Con su última pronunciación, el tema musical que lo unió con Brienne toma colores más sombríos; el destino de Jaime estuvo sellado desde hace años y Brienne solo llora al verlo alejarse.

Jaime logra entrar al castillo cuando la batalla está ya perdida. Encuentra a su hermana en el salón de guerra y ambos intentan escapar por las criptas, pero quedan atrapados. Cersei

se quiebra, quiere que su bebé viva, pero ya no es posible. El tema final que los acompaña es el lamento de un chelo, apoyado por violines tenues. Unas notas de piano con el tema de Cersei dan pie a que los hermanos se abracen bajo el tema de los Lannister una última vez y éste crece cuando Jaime simplemente dice que no importa nada más que ellos, mientras el castillo se derrumba sobre los hermanos; dos leones sepultados en una cripta de dragones.



**Fig. 32:** Un día después de la batalla, Tyrion encuentra los cuerpos de sus hermanos, Jaime habiendo finalmente alcanzado su destino en los brazos de su hermana. “The Iron Throne” (David Benioff, D.B. Weiss [esc. y dir.], S08E06, 2019).

Como se puede apreciar, y de manera contrastante al uso tradicional de un mismo leitmotiv que evoluciona a lo largo de una trama, como el de Daenerys, el arco musical de Jaime cruza por diferentes etapas que ayudan a significar su camino de redención:

- Jaime es introducido como noble superficial y engreído; el tema real de los Baratheon remarca su posición social.
- Como la principal función de Jaime en la trama es desestabilizar a los demás personajes, Djawadi emplea la música para representar las reacciones que provoca en los demás, más que para anclar su identidad. Debido a esto, el leitmotiv de los Lannister está notablemente ausente en las escenas que lo involucran; las contradicciones en su actitud demuestran que el personaje es más complejo de lo que parecía en un inicio.

- El silencio forma una parte importante de esta estrategia, permitiendo que el espectador absorba las acciones de Jaime sin asociarlas con su familia o con su motivación real.
- Su problema central, el inicio de su trayectoria como personaje, está representado por la canción “The Bear and the Maiden Fair”; Jaime desea ser un verdadero caballero, pero sus defectos se lo impiden.
- A partir de que pierde su mano, y por lo tanto su identidad, entra en un constante conflicto, representado, por un lado por el honor, Brienne y el tema “Kingslayer”, y por el otro las conspiraciones de su familia, Cersei y “The Rains of Castamere”.
- Justo cuando parece que Jaime se ha entregado por completo a Cersei, el momento culminante de su conflicto interno se da cuando tiene la oportunidad de matar a Daenerys y terminar la guerra. Jaime no lo duda y muestra su verdadera naturaleza de caballero. El *riff* final de la batalla resalta su disposición a dar la vida por este ideal.
- Tras la batalla con los *White Walkers*, Djawadi recompensa la virtud de Jaime, dedicando el tema de Honor de toda la serie a Brienne y él.
- Sin embargo, de manera trágica, su obsesión por Cersei lo lleva a dar la vida con tal de estar a su lado y muere acompañado de los temas de Cersei y la familia Lannister.

“La música puede ayudar mucho para guiar la trama”, explica Djawadi (citado en: Mahoney, 2013). Las decisiones que toma un compositor sobre dónde posicionar la música y dónde no, y qué colores, texturas e instrumentación utilizar, crean un vínculo afectivo entre el espectador y los personajes. El compositor Jeff Beal concuerda: “Esos arcos dramáticos largos tienen su propio sonido, su propia expresión musical” (citado en: Burlingame, 2014b, p. 81). Ya sea a través del leitmotiv, o por medio de canciones y el uso estratégico del silencio, el *music score* interviene como un vínculo afectivo crucial que, pese a si las imágenes son sublimes o grotescas, tiene el poder para reencaminar al espectador por los diferentes senderos que configuran a un personaje.

## Resumen

Este capítulo integra los conceptos abordados a lo largo de esta investigación para analizar la forma en la que la música de una serie de televisión contribuye para su desarrollo dramático. Debido a la gran cantidad de material fílmico que involucra, existen muy pocos estudios que consideren la corrida completa de una serie y más bien se concentran en episodios específicos que toman como muestra. En el caso de *Game of Thrones*, por ejemplo, sus 73 episodios suman 4,208 minutos de tiempo de pantalla, o el equivalente a 35 largometrajes de dos horas y, naturalmente, la labor se vuelve titánica. Sin embargo, analizar episodios aislados compromete el entendimiento de cómo se interrelacionan los elementos musicales de un episodio a otro y cómo, en conjunto, impactan a la narración global (la relación holodiegética). Como Anna Piotrowska sugiere, un serial televisivo debe ser examinado como una unidad coherente y orgánica y solo a través de la suma de los principios y decisiones implementados a lo largo de toda la serie, se pueden generar conclusiones finales.

El capítulo primeramente describe, de manera sintetizada, la estrategia del compositor Ramin Djawadi para establecer un estilo y vocabulario musical que da identidad al mundo narrativo de *Game of Thrones*, en donde resaltan la instrumentación étnica y el uso del leitmotiv para facilitar la identificación de las situaciones y los múltiples personajes. Discute la construcción narrativa a través de los leitmotivs, ejemplificándola a través de los motivos relacionados con Daenerys Targaryen y sus dragones para demostrar cómo una misma composición puede cambiar su significación a través de su tono, dinámica, timbre e instrumentación, a su vez afectando el efecto que produce en relación con la imagen.

Después, y para proveer un ejemplo de manera concreta, toma como modelo uno de los personajes más importantes de la serie, Jaime Lannister, para mostrar cómo, a través del lenguaje musical, un compositor ayuda a crear un vínculo afectivo entre los personajes y el espectador, motivándolo a que reevalúe su concepción de él conforme avanza la trama. Partiendo de la Pirámide de Freytag, sugiere que Djawadi construye un *arco musical* para el

personaje, combinando diferentes leitmotivos con composiciones dedicadas a situaciones y conflictos específicos, además de usar estratégicamente el silencio, con relación a las imágenes, para potenciar la narrativa.



---

## Conclusiones

---

Al inicio de esta investigación se planteó un cuestionamiento central: *¿Cómo contribuye la música, que es un elemento específico del lenguaje audiovisual, para crear una narración a lo largo de la vida de una serie televisiva?* El objetivo era esclarecer la agencia que ejerce la música –específicamente el *music score*– en el marco de un *serial televisivo*, una narración progresiva de larga duración dividida por episodios. De aquí se desprendieron dos cuestionamientos relacionados que dieron forma a la investigación:

1. Considerando que los medios audiovisuales son formas de arte colaborativo, ¿cuál es la aportación específica de la música con relación a los demás componentes narrativos, como la dirección, la cinefotografía, el diseño de producción, el montaje y el guion mismo, para crear un sistema de significación que ayuda al televidente a dar sentido a lo que está viendo?
2. ¿Cómo aborda la música la construcción de esta significación para un programa televisivo, tomando en cuenta las diferencias principales entre el cine y la televisión, que son la segmentación –debido a los cortes comerciales y la división episódica– y la construcción serial –la continuidad– de su narrativa?

Para responder estas preguntas, primero fue necesario abordar tres de los retos relacionados a los estudios de la música de la pantalla:

Por un lado está el acercamiento transdisciplinario y los conflictos que en ocasiones implica combinar aproximaciones de los *media studies*, la musicología y la narratología en lo que Philip Tagg denomina “un desastre epistemológico impío” (1995, p. 2). El problema principal radica en que las investigaciones sobre el tema siempre parten del área donde el investigador

tiene más experiencia y en ocasiones produce carencias en las que no domina. Esta investigación hace lo posible por mantener un balance e integrar los conceptos de las disciplinas que aborda, pero reconoce que su enfoque principal está más orientado a los estudios de medios y la narración.

Segundo, debido a la naturaleza de la televisión como industria de comunicación masiva y su vulnerabilidad a los intereses socioeconómicos de los que forma parte activa, los valores estéticos de sus contenidos tienden a ser subvaluados, en específico, por los estudios cinematográficos. Michele Hilmes considera que esto se debe, principalmente, a que, mientras los académicos de la televisión han tomado cursos en historia, estética y la industria del cine, los académicos cinematográficos rara vez han tomado cursos sobre la historia, la estética y la industria de la televisión (2005, pp. 111-113). Esto resulta en cierto prejuicio escolástico y una visión monolítica del medio que no toma en consideración la enorme gama de contenidos que se transmite a través del mismo aparato y que, incluso en la era del *web streaming*, continúa siendo evaluada bajo la misma lupa que se usaba cuando solo había tres cadenas de televisión abierta en Estados Unidos. Tanto Horace Newcomb (2005, pp. 107-111) como Shawn VanCour (2011) sugieren que es indispensable contextualizar el estudio de los productos televisivos dentro del marco histórico del que forman parte, considerando las transformaciones del medio en términos de tecnología, prácticas de la industria, formas narrativas y modalidades de consumo. Esta investigación procura complementar los conceptos tradicionales de los estudios cinematográficos con información contextual y aproximaciones relevantes que toman en consideración las propiedades específicas del medio y las diferencias entre un medio de otro.

Tercero, la tendencia académica de los estudios televisuales es a importar enfoques y métodos de los estudios cinematográficos, incluyendo la propensión a privilegiar la imagen sobre el sonido y, sobre todo, la música. Esta propensión ha sido evidenciada desde mediados del siglo XX por académicos como Kurt London (1936) y Theodor Adorno y Hanns Eisler (1947) y nos regresa a la necesidad de abordar la música de la pantalla desde una perspectiva más transdisciplinaria. Por esta razón, esta investigación parte de la suposición de que la música tiene funciones afectivas que moldean el discurso de un programa y que es uno, de varios agentes de expresión, en una narrativa audiovisual. Por consiguiente, un texto televisual no puede ser

comprendido de manera integral si la intencionalidad e intratextualidad de su música no es tomada en consideración a un mismo nivel jerárquico que sus demás componentes.

Partiendo de un enfoque comunicológico, la investigación demuestra que la música de la televisión es, usando el término de Claudia Gorbman, parte de una “*combinatoire* de expresión” (1980, p. 190) de los diferentes realizadores involucrados, cada uno ejerciendo su propia agencia para la construcción de una narración audiovisual: el guion, la dirección, la actuación, la cinefotografía, la dirección de arte, el montaje y el diseño sonoro. Operando en concierto, el lenguaje audiovisual es un proceso de significación activo y bidireccional que, a través de una combinación de códigos visuales y sonoros, produce lecturas diferentes en el espectador (Rodman, 2010, p. 25).

Enseguida, se concentra en las herramientas específicas que un compositor tiene a su disposición: las propiedades y características que componen el lenguaje musical y el proceso que un compositor sigue para codificarlas, no solo por sus cualidades sonoras, sino en relación con la imagen y a las necesidades narrativas del programa. La música, al igual que los demás sistemas de expresión, tiene un significado y una lógica puramente musicales, pero, como Katharyn Kalinak indica (1992), cuando trabaja en conjunto con la imagen, permite crear un vocabulario que organiza la información en estructuras reconocibles y significativas. Asimismo, a través de la tonalidad, el timbre, el ritmo y la instrumentación, la música establece conexiones en el cerebro y crea asociaciones afectivas que no tienen paralelo con los demás elementos del lenguaje audiovisual en términos de su poder afectivo (Kamien, 2004, Skiles, 1976, Gorbman, 1980).

En cuestión de narrativa, sin embargo, esta relación no se limita a la dinámica imagen-sonido-música, sino que debe considerar la estructura de los programas en sí, y aquí surge una de las grandes diferencias entre el cine y la televisión. En el cine, el texto principal de la narración no depende tanto de sus elementos paratextuales, como las secuencias de título y créditos finales, debido a que el espectador ya se encuentra sentado en la sala cinematográfica con la intención de ver la película. Estos elementos sí facilitan la inmersión y salida de la narración, así como un papel estético como parte de la cinta, pero en la televisión, en cambio, estas secuencias, así como las salidas y regreso de cortes comerciales y la recapitulación de episodios anteriores,

cumplen un papel crucial para la negociación del espectador entre el mundo real y el mundo de la narración. En palabras de Gérard Genette (1997, pp. 1, 294-309), son una ‘zona indefinida’ entre el texto del programa y el mundo exterior. Como Tagg (2000, p. 96-97) y Anette Davison (2014, pp. 100-101) explican, estas secuencias deben llamar la atención del público potencial con una descripción musical afectiva sobre el programa, y la exposición repetitiva a ellas establece conexiones entre los dominios sensorial y conceptual que convierten, el ver la televisión, en una función ritualista para el espectador.

Un fenómeno que ha cobrado más importancia en años recientes es la experimentación por parte de los realizadores para diluir las barreras entre texto y paratexto, aprovechando estas secuencias para proveer más información que contribuya al progreso narrativo de la serie, como es demostrado por la exploración del mundo narrativo en la secuencia de título de *Game of Thrones*, los *recaps* de *Battlestar Galactica* y *Friday Night Lights*, o las secuencias finales de créditos, que permiten un último acercamiento discursivo sobre la trama.

A lo largo del proyecto, y debido a la magnitud de material que una serie televisiva implica, esta investigación termina utilizando tres perspectivas para ilustrar los conceptos discutidos, pero que, de manera interrelacionada, permiten distinguir las diferentes funciones que cumple la música para los requerimientos de una serie:

1. **Análisis de escenas o secuencias**, que permiten discutir las soluciones musicales a situaciones específicas, como se presenta en los ejemplos de la secuencia final de *Mad Men* (capítulo dos), el tema principal de *Da Vinci's Demons* (capítulo tres), la secuencia de título de *Outlander* (capítulo cinco) o el final del episodio “Final Cut”, de *Battlestar Galactica* (capítulo seis).
2. **Análisis de episodios completos**, que sirven como prototipo de las funciones que cumple la música a lo largo de una unidad narrativa completa, como se presenta en el análisis de los episodios “In Excelsis Deo”, de *The West Wing* (capítulo cuatro) y “Pretty Much Dead Already”, de *The Walking Dead* (capítulo seis).
3. **Análisis de la serie completa**, sobre todo tratándose de un serial, que resulta indispensable para comprender cómo se interrelacionan los diferentes segmentos musicales a lo largo de la obra, como se presenta con el arco musical de Jaime

Lannister en *Game of Thrones* (capítulo siete). Solo a través del análisis de un serial, como un gran relato cohesivo, es posible vislumbrar la agencia narrativa que ejerce un compositor en la narración.

Este modelo de análisis encuentra eco de manera muy similar en la reciente propuesta metodológica de Anna G. Piotrowska para el Instituto de Musicología de la Universidad Jaguelónica en Polonia (2018, pp. 10-27) y se presenta aquí como una sugerencia para estudios futuros sobre la música de la pantalla. A través de esta aproximación, surgen, también, dos grandes aportaciones de esta investigación:

Primero está la propuesta para actualizar la categorización de la música de la pantalla, que, desde la década de 1980 y debido a las exploraciones de David Bordwell y Kristin Thompson para el sonido (1979) y Claudia Gorbman para la música (1980), se ha manejado como *source music*/música diegética para la música que se desprende del mundo siendo narrado, y *music score*/música no-diegética para la música que no tiene una fuente real en ese mundo. Como el capítulo seis demuestra, la creciente complejidad de las narraciones televisivas y la facilidad con la que la música se desplaza entre niveles narrativos ("*metalepsis musical*"), así como la importancia de las grandes franquicias transmediáticas (Jenkins, 2006), hacen que esta representación binaria de la música resulte insuficiente y que se preste a confusiones.

Partiendo de la nomenclatura establecida por Gérard Genette (1969) y Etienne Souriau (1974), la categorización propuesta es la siguiente:

- **Música extradiegética:** música que pertenece al primer nivel narrativo; al aparato de significación del relato, pero que no forma parte del mundo siendo narrado.
- **Música diegética:** música que pertenece al segundo nivel narrativo y se desprende del mundo siendo narrado, la llamada *source music*.
- **Música metadiegética:** música que pertenece al tercer nivel narrativo, como podría ser la música de un noticiario que los personajes ven en un televisor o música que forma parte de un recuerdo o la imaginación de un personaje.
- **Música paradiegética:** música que hace referencia a un interludio narrativo, como podría ocurrir en una serie o película musical, cuando los personajes abandonan la

“realidad” de la diégesis para pasar a un nivel puramente expresivo a través de un número musical, como propone Patrick Colm Hogan (2008).

- **Música hiperdiegética:** en una obra que pertenece a una franquicia, la música que hace referencia a otras obras de la misma franquicia, vinculándolas de manera transtextual, como propone Matt Hills (2002).

Asimismo, y específico para las narraciones seriadas, esta investigación toma prestada la Teoría de Holones de Arthur Koestler (1967) para introducir un término adicional:

- **Relación holodiegética:** la relación que un elemento musical guarda, no solo dentro de su propio episodio, en donde funciona para los propósitos específicos de esa unidad narrativa, sino como parte de la estrategia musical del serial completo.

Vale la pena mencionar que, aunque esta denominación está pensada a partir de una serie televisiva, la manera en la que están construidas las franquicias cinematográficas, como el *Marvel Cinematic Universe* o la serie de películas de James Bond, permite la aplicación de este concepto para el estudio de series cinematográficas también.

Segundo, como las narraciones de larga duración cuentan con una estructura progresiva, con un planteamiento, desarrollo y resolución, resulta indispensable analizar la agencia narrativa de la música de la pantalla en esos mismos términos. De la misma manera en que en la narratología se habla de un *arco dramático* y del *arco de los personajes*, la estrategia musical para un serial puede establecer **arcos musicales** con los que, a través del lenguaje musical, un compositor ayuda a crear un vínculo afectivo entre las situaciones, los personajes y el espectador, motivándolo a que reevalúe su concepción sobre la trama y los personajes conforme avanza el relato. La música logra esto porque es un sistema de expresión y crea tensión y resolución a través de una estructura lógica altamente codificada.

Para concluir, y retomando a James Deaville (2011), el estudio de la música de la televisión apenas inicia y existen muchas oportunidades para la exploración académica. El mejor resultado al que esta investigación podría aspirar, es que sirva como una invitación para que los programas académicos de cine y medios amplíen su oferta de estudios musicales para enriquecer esta área de conocimiento. Resulta indispensable proveer en el cuerpo académico de los estudios audiovisuales, una representación balanceada para los ocho agentes de expresión principales de

una producción: el guion, la actuación, la dirección, la cinematografía, la dirección de arte, la edición, el diseño sonoro y, por supuesto, la música.



---

## Glosario

---

**A CAPELLA:** Música vocal sin acompañamiento instrumental.

**ACTO:** (1) En la dramaturgia, una división o unidad narrativa. Las películas y programas de televisión están divididas en unidades de tres a cinco o siete actos, dependiendo de cómo están estructuradas o analizadas. (2) En televisión, los segmentos del programa entre cada corte comercial, son denominados actos.

**ADAGIO:** (1) Como adverbio, una notación musical, indicando que el *tempo* debe ser lento. (2) Como sustantivo, un pasaje musical interpretado de forma lenta.

**ARCO DEL PERSONAJE:** La trayectoria de un personaje a lo largo de la trama; su desarrollo dramático.

**ARCO MUSICAL:** La trayectoria musical que un compositor construye para reflejar el desarrollo dramático de un personaje.

**ARCO NARRATIVO O ARCO DRAMÁTICO:** “*Story Arc*” en inglés, que a su vez es una abreviación de “*Overarching Storyline*”. La trayectoria de la trama, estableciendo una relación causal, a lo largo de la narración.

**AUTOR IMPLÍCITO:** Según Wayne Booth, la imagen creada por el espectador del ente que parece haber inventado e integrado los diversos aspectos y agentes narrativos por medio de los que está dialogando con él. El concepto del “gran fabricante de imágenes” de Albert Laffay es muy similar al del autor implícito.

**BANDA SONORA:** La banda sonora de una película o programa de televisión, que incluye diálogos, efectos sonoros y la música (Véase *SOUNDTRACK*).

**BINGE-WATCHING:** La práctica de ver varios episodios de una serie de manera consecutiva. Literalmente: atragantarse de la serie.

**BUMPER:** Una cortinilla de cinco segundos o menos que incluye el título de la serie y está acompañada de un motivo musical, sirviendo como identificador del programa y facilitan la negociación del espectador entre programa y anuncios.

**CADECENCIA:** (1) En la música, una configuración armónica o melódica que brinda a una pieza una sensación de finalidad. (2) En cine o televisión, el flujo o ritmo de los eventos, especialmente el patrón en el que se experimenta algo.

**CELESTA:** Un instrumento musical de percusión, es un armonio, con la apariencia de un pequeño piano vertical. Se clasifica entre los instrumentos idiófonos. Su nombre proviene del francés: *céleste* (celestial).

**CLOSE-UP:** La técnica del primer plano en una obra audiovisual; un encuadre cerrado sobre una persona o sobre un objeto.

**CODA:** En la música, una cadencia expandida. Es un elemento que se añade al período final de una pieza musical, que con frecuencia suele ser la repetición de uno de los mejores motivos de la misma.

**COLD OPEN:** (“Entrada en frío” según su traducción literal del inglés) La técnica de iniciar directamente con la trama de un episodio antes de la secuencia de título con el objetivo de captar la atención de la audiencia lo antes posible.

**CRESCENDO:** Una notación musical que indica el aumento gradual de volumen.

**CUE SHEET:** Un documento u hoja de referencia que contiene la lista detallada de toda la música utilizada en un programa de televisión o película. Enumera temas musicales y música de fondo, así como sus momentos de entrada y salida.

**CUE:** (1) En música, una indicación para la entrada de una pieza musical (Véase *MUSIC CUE*). (2) En producción de video, una indicación para que los actores inicien otra acción o intervención visual o sonora (Véase *PIE DE ACCIÓN*).

**DIÉGESIS:** En una historia, el mundo o universo dentro del que se desarrolla la trama. La diégesis incluye todo el contexto social e histórico de ese universo, esté o no visible en la pantalla

**FADE IN:** Una transición visual que gradualmente pasa de un cuadro, generalmente negro, a una imagen.

**FANTASTICAL GAP:** Un término empleado por Robynn Stilwell y James Buhler para explicar la trayectoria de la música a través del espacio liminal entre los niveles diegético y no-diegético, como podría ser cuando una orquesta no-diegética comienza a acompañar a un pianista que se encuentra en la diégesis (Véase *METALEPSIS MUSICAL*).

**FILL:** En la música popular, un *fill* es un pasaje musical breve; una frase, un *riff* o una secuencia de sonidos rítmicos, que rellena los espacios vacíos de la música, ayuda a mantener la atención del oyente durante un intervalo entre distintas frases de la melodía o señala el final de una frase.

**FILM SCORE:** La partitura musical de una película, compuesta para sincronizarse con la imagen. Puede tratarse de una partitura original o adaptar música preexistente. Formalmente, es parte del *SOUNDTRACK*, o la banda sonora de la película, que incluye diálogos, efectos sonoros y la música.

**FORESHADOWING:** (PREFIGURACIÓN) Un recurso narrativo en el que un autor presenta una pista anticipada de lo que vendrá más adelante en la historia ayudando a desarrollar expectativas sobre los próximos eventos.

**FORMA TERNARIA (ABA):** Una estructura musical en la que la primera sección de la composición presenta una declaración de la melodía A, la segunda sección usa una segunda melodía (B) como contraste, y para terminar, hay un regreso a la melodía A. Este regreso a una forma musical familiar resulta reconfortante y satisfactoria, facilitando el carácter memorable de una melodía.

**FORMATO TELEVISIVO.** El concepto y los elementos principales de un programa de televisión que hacen que sea único y se diferencie de los demás, incluyendo su temática, escenografía, reglas y personajes. Estos elementos hacen que el programa se constituya como una marca.

**GLISSANDO:** Un deslizamiento de un tono a otro a lo largo de la escala de forma ascendente o descendente. En el *glissando* se escucha cada nota de manera consecutiva, a diferencia del *portamento*, en el que el cambio tonal es continuo.

**HOLÓN:** Un término propuesto por Arthur Koestler en 1967 para explicar la relación jerárquica entre un sistema y sus partes. Tiene su raíz etimológica en “holos” (totalidad) y “on” (parte), significando que cada componente de un sistema es una totalidad en sí mismo, pero a la vez es parte de una totalidad mayor (el sistema completo).

**HOMOFONÍA:** Una textura musical en la que una voz o melodía dominante es apoyada por una o más voces adicionales que construyen un desarrollo armónico y a menudo proporcionan contraste rítmico.

**J-CUT:** (“Corte J”, según su traducción directa del inglés) Una técnica de edición dividida, en la que el sonido de una imagen entra antes que la propia imagen, ayudando a crear una transición fluida entre imágenes.

**JINGLE:** Una canción o melodía corta utilizada en la publicidad con fines comerciales (“*branding*”). Su objetivo principal es que sea fácilmente recordado por el consumidor.

**L-CUT:** (“Corte L”, según su traducción directa del inglés) Una técnica de edición dividida, en la que el sonido de una imagen continúa escuchándose una vez que se realiza el corte visual, ayudando a crear una transición fluida entre imágenes.

**LEITMOTIV:** Un patrón musical identificable y recurrente. Puede consistir en una melodía, una armonía o un ritmo, y puede ser corto, como una frase de pocas notas, o tan extendido como un tema completo. En las artes escénicas y los medios audiovisuales, el leitmotiv es una de las estrategias más eficaces para crear identificación en el espectador. Uno de los más famosos es el patrón de dos notas que John Williams compuso para la película *Jaws* (Steven Spielberg, 1975).

**MACROTRAMA:** El argumento global, construido a través de los episodios, de un programa seriado.

**METALEPSIS MUSICAL:** El desplazamiento de una pieza musical entre los niveles narrativos.

**MONOFONÍA:** Una textura musical en la que solo hay una voz musical o línea melódica, sin acompañamiento de acordes o armonías adicionales.

**MUSIC CUE:** Una indicación para la entrada de una pieza musical; en la industria, en ocasiones también se usa como referencia a una pieza musical específica.

**MUSIC SCORE:** Una partitura musical (Véase *SCORE*).

**MÚSICA AMBIENTAL:** Música que no tiene una fuente visible, pero que es parte natural del medio ambiente de una escena, como sería la música en un club nocturno o salón de baile.

**MÚSICA ATONAL:** Una composición que carece de centro tonal (una **nota tónica**), produciendo una sensación inquietante.

**MÚSICA CUASIDIEGÉTICA:** Un término empleado por Jerrold Levinson para denominar la música que ocupa dos niveles narrativos de manera simultánea (Véase *FANTASTICAL GAP* y *METALEPSIS MUSICAL*).

**MÚSICA DE ACOMPAÑAMIENTO:** Un término usado, especialmente en la era del cine mudo, para referirse al papel de subordinación de la música ante la imagen.

**MÚSICA DE LA PANTALLA:** Un término que engloba toda la música relacionada a una producción audiovisual, incluyendo al cine y la televisión.

**MÚSICA DE LA TELEVISIÓN:** Toda la música relacionada a un programa de televisión, incluyendo el *music score*, las canciones y la música preexistente.

**MÚSICA DEL CINE:** Toda la música relacionada a una película, incluyendo el *music score*, las canciones y la música preexistente.

**MÚSICA DIEGÉTICA:** Música que pertenece al segundo nivel narrativo y se desprende del mundo siendo narrado, la llamada *SOURCE MUSIC*.

**MÚSICA EXTRADIEGÉTICA:** Música que pertenece al primer nivel narrativo; al aparato de significación del relato, pero que no forma parte del mundo siendo narrado.

**MÚSICA HIPERDIEGÉTICA:** En una obra que pertenece a una franquicia, la música que hace referencia a otras obras de la misma franquicia, vinculándolos de manera transtextual.

**MÚSICA METADIEGÉTICA:** Música que pertenece al tercer nivel narrativo, como podría ser la música de un noticiero que los personajes ven en un televisor o música que forma parte de un recuerdo de un personaje.

**MÚSICA NO-DIEGÉTICA:** Un término usado para referirse a toda la música que no tiene una fuente directa en el mundo de la narración, como podría ser el *music score* (música extradiegética) o la música que un personaje imagina o recuerda (música metadiegética).

**MÚSICA PARADIEGÉTICA:** Música que hace referencia a un interludio narrativo, como podría ocurrir en una serie o película musical, cuando los personajes abandonan la “realidad” de la diégesis para pasar a un nivel puramente expresivo a través de un número musical.

**MÚSICA SUPRADIEGÉTICA:** Un término empleado por Rick Altman para describir situaciones en las que el sonido diegético de la narración se complementa con una orquesta no-diegética, abandonando el realismo y entrando –a través de la música– a un estado idealizado, en parte afuera, en parte adentro del mundo siendo narrado, superando así a la diégesis (Véase *FANTASTICAL GAP* y *METALEPSIS MUSICAL*).

**MÚSICA TONAL:** Una composición que maneja una nota (**nota tónica**) como centro de gravedad sobre la cual gira la melodía y armonía. A medida que los tonos y acordes se alejan de este centro tonal, la música produce asociaciones de desorden, inestabilidad y tensión. A medida que regresan a él, se produce una sensación de orden y estabilidad, aliviando esta tensión.

**NARRADOR:** El narrador es la voz que relata sucesos, historias o anécdotas. Esa voz puede ser literaria o, en el caso de los medios, cualquier elemento del lenguaje audiovisual: imagen, sonido o música.

**NARRATARIO:** La entidad conceptual a quien el narrador dirige el relato.

**NIVELES NARRATIVOS:** Los diferentes niveles de narración de un texto, que, según Gérard Genette, introducen al espectador al mundo siendo narrado. Genette identifica tres: el primero es el texto narrativo, denominado *extradiegético*, pues va más allá del mundo siendo narrado. A este primer nivel corresponde el aparato de la narración, que incluye al narrador y narratario. El mundo siendo narrado, que ocupan los personajes y las situaciones, es el segundo nivel, denominado *diegético*. En los casos en los que existe una

narración dentro de la narración, como cuando un personaje le relata una anécdota a otro, éste sería un tercer nivel y es denominado *metadieético* (Mieke Bal emplea el término *hipodieético* para este nivel).

**OFF-SCREEN:** Que se encuentra afuera de los límites del encuadre de la cámara.

**ON-SCREEN:** Que se encuentra dentro de los límites del encuadre de la cámara.

**ONOMATOPEYA:** La imitación o recreación de un sonido a manera de descripción; por ejemplo, la expresión “¡Boom!” para una explosión.

**OSTINATO:** Una frase o secuencia de notas que se repite persistentemente en el mismo tono y que le brinda ritmo y ayuda a estabilizar una pieza musical.

**PAY-PER-VIEW:** Una forma de contratación de televisión, en la que se brinda acceso al consumidor para que vea un programa por una sola vez. Puede tratarse de un evento con un día y horario específico, como una pelea de box en vivo, o un programa o una película que esté disponible bajo demanda.

**PIE DE ACCIÓN:** En producción de video, una indicación para que los actores inicien otra acción o intervención visual o sonora.

**POLIFONÍA:** Una textura musical en la que dos o más voces, o melodías, suenan simultáneamente y con importancia similar a manera de contraste o complemento.

**PUENTE MUSICAL:** (Véase *SEGUE*) Una transición musical entre dos secciones o dos escenas de un programa. Puede ser suave o dramática.

**RECAP:** Un montaje de escenas de episodios previos que se relacionan con el que está por iniciar, para darle contexto al espectador.

**RELACIÓN HOLODIEGÉTICA:** La relación que un elemento musical guarda, no solo dentro de su propio episodio, en donde funciona para los propósitos específicos de esa unidad narrativa, sino como parte de la estrategia musical del serial completo.

**RETRÓGRADO:** En la música, una línea musical que es el reverso de una línea establecida de manera previa o simultánea. Un retrógrado exacto incluye tanto los tonos como los ritmos en reversa. Es algo así como un “palíndromo musical”, generando una simetría melódica perfecta

**RIFF:** En la música, un *riff* es una frase que se repite a menudo, normalmente ejecutada por la sección de acompañamiento (Véase *OSTINATO*).

**SCORE:** (1) Usado como verbo, es el proceso físico de crear una composición musical. (2) Usado como sustantivo, es la partitura en sí.

**SECUENCIA DE TÍTULO:** En un programa de televisión, una secuencia corta, de entre 20 y 60 segundos, para identificar la serie, a sus protagonistas principales y a su creador. En ocasiones indica el título del capítulo, ya sea superimpuesto sobre los primeros segundos de la acción, o como un intertítulo.

**SECUENCIA FINAL DE CRÉDITOS:** En un programa de televisión, una secuencia de corta, de alrededor de 60 segundos, que presenta los créditos de los miembros principales del equipo de producción.

**SEGUE:** Una transición que fluye suavemente de un tema o sección a otro.

**SHOWRUNNER:** El realizador principal de una serie de televisión, por lo general recibiendo el crédito de Productor Ejecutivo. El *showrunner* tiene la responsabilidad creativa y administrativa de todo el proyecto. Por lo general es el escritor que creó el concepto, las situaciones y los personajes de la serie.

**SOUNDTRACK:** La banda sonora de una película o programa de televisión, que incluye diálogos, efectos sonoros y la música (Véase BANDA SONORA).

**SOURCE MUSIC:** (“Música de una fuente”, según su traducción directa del inglés). Un término usado para aclarar que la música pertenece y está siendo emitida desde el mundo de la narración (Véase DIÉGESIS), esté visible o no en la pantalla. Puede tratarse de un personaje cantando o música ambiental en un bar.

**TEASER:** Un segmento corto con el que inicia la narración, sirviendo como gancho para atrapar la atención del espectador.

**TELEVISIÓN LINEAL:** La transmisión programada en un día y horario específicos, ya sea a través del *broadcasting* (TV abierta) o un servicio de televisión pagada. En inglés, otro nombre para “*Linear Television*” es “*Appointment TV*”.

**TELEVISIÓN NO-LINEAL:** La transmisión de televisión a través de plataformas (como internet o circuitos cerrados de TV) que permiten al consumidor elegir la forma, ritmo, horario y dispositivo a través del que disfruta de la programación.

**TELEVISION SCORE:** La partitura musical de un programa de televisión, compuesta para sincronizarse con la imagen. Puede tratarse de una partitura original o adaptar música preexistente. Formalmente, es parte del *SOUNDTRACK*, o la banda sonora del programa, que incluye diálogos, efectos sonoros y la música.

**TEMP TRACK:** Una pista temporal de música que permite a los realizadores ilustrar, de manera sonora, el ritmo y la atmósfera general de una secuencia. El *temp track* tiene el inconveniente de crear un prejuicio en el director de una película o programa y puede llegar a interferir en la aportación creativa de un compositor.

**TRAMA:** El argumento de una obra narrativa.

**UNDERScore:** La reproducción de música en volumen por debajo del diálogo. Por lo general, se hace para establecer un estado de ánimo o asunto relacionado a la conversación de los personajes. En ocasiones se usa para referirse al *MUSIC SCORE* completo, evidenciando la predisposición hacia los aspectos visuales de una película.

**VOICE-OVER:** La intervención o línea de diálogo de un narrador o personaje que no forma parte de la escena o imagen (la diégesis). Puede formar parte del primer nivel de narración (nivel extradiegético) si está narrando o explicando los acontecimientos, o del tercer nivel de narración (nivel metadiegético) si se trata de un recuerdo o pensamiento del personaje.

---

## Películas y programas de televisión citados

---

Ordenada alfabéticamente por serie o película y cronológicamente por episodio.

Surnow, Joel y Cochran, Robert (creadores). (2001-2010). **24** [Serie de televisión]. New York, NY: FOX.

Treem, Sarah y Levi, Hagai (creadores). (2014-2019). **The Affair** [Serie de televisión]. Englewood, Colorado: Starz.

Hitchcock, Alfred. (creador). (1955-1965). **Alfred Hitchcock Presents** [Serie de televisión]. New York, NY: CBS, NBC.

Spielberg, Steven, Brand, Joshua y Falsey, John (creadores). (1985-1987). **Amazing Stories** [Serie de televisión]. New York, NY: NBC.

Murphy, Ryan y Falchuk, Brad. (creadores). (2011- ). **American Horror Story** [Serie de televisión]. New York, NY: FX.

Dozier, William. (creador). (1966-1968). **Batman** [Serie de televisión]. Burbank, CA: ABC.

Larson, Glen A. (creador). (1978). **Battlestar Galactica** [Serie de televisión]. New Burbank, CA: ABC.

Moore, Ronald D. (creador). (2003-2009). **Battlestar Galactica** [Serie de televisión]. New York, NY: SciFi.

Verheiden, Mark (escritor), Young, Robert M. (director). (2005, 9 de septiembre). Final Cut [episodio]. En Moore, Ronald D. (creador), **Battlestar Galactica** [Serie de televisión]. New York, NY: SciFi.

Anderson, Joel (escritor), Hardy, Rod (director). (2006, 20 de enero). Epiphanies [episodio]. En Moore, Ronald D. (creador), **Battlestar Galactica** [Serie de televisión]. New York, NY: SciFi.

Verheiden, Mark (escritor), Head, James (director). (2016, 27 de enero). Black Market [episodio]. En Moore, Ronald D. (creador), **Battlestar Galactica** [Serie de televisión]. New York, NY: SciFi.

- Vlaming, Jeff (escritor), Mimica-Gezzan, Sergio (director). (2016, 17 de febrero). The Captain's Hand [episodio]. En Moore, Ronald D. (creador), **Battlestar Galactica** [Serie de televisión]. New York, NY: SciFi.
- Wolper, David L. (creador). (1987-2012). **Biography** [Serie de televisión]. New York, NY: A&E.
- Gilligan, Vince (creador). (2008-2013). **Breaking Bad** [Serie de televisión]. New York, NY: AMC.
- MCurtiz, Michael (director). (1942). **Casablanca** [película]. Estados Unidos: Warner Bros.
- Charles, Glen, Charles, Les y Burrows, James (creadores). (1982-1993). **Cheers** [Serie de televisión]. New York, NY: NBC.
- Backer, Bill (escritor), Gabor, Harvey (director). (1971). **Coca-Cola: "Hilltop"** [comercial de televisión]. Atlanta, GA.
- Zuiker, Anthony E. (creador). (2000-2015). **CSI: Crime Scene Investigation** [Serie de televisión]. New York, NY: CBS.
- Zuiker, Anthony E., Donahue, Ann y Mendelsohn, Carol (creadores). (2004-2013). **CSI: NY** [Serie de televisión]. New York, NY: CBS.
- Veasey, Pam (escritora), Clark, Duane (director). (2012, 19 de octubre). Unspoken [episodio]. En Zuiker, Anthony E., Donahue, Ann y Mendelsohn, Carol (creadores), **CSI: NY** [Serie de televisión]. New York, NY: CBS.
- Goyer, David S. (creador). (2013-2015). **Da Vinci's Demons** [Serie de televisión]. Englewood, Colorado: Starz.
- Jacobs, David. (creador). (1978-1991). **Dallas** [Serie de televisión]. New York, NY: CBS.
- Manos, James, Jr. (creador). (2006-2013). **Dexter** [Serie de televisión]. New York, NY: Showtime.
- Kirkman, Robert y Erickson, Dave (creadores). (2015-). **Fear The Walking Dead** [Serie de televisión]. New York, NY: AMC.
- Whedon, Joss. (creador). (2002). **Firefly** [Serie de televisión]. New York, NY: FOX.
- Angell, David, Casey, Peter y Lee, David. (creador). (1993-2004). **Frasier** [Serie de televisión]. New York, NY: NBC.
- Berg, Peter (creador). (2006-2011). **Friday Night Lights** [Serie de televisión]. Universal City, CA: NBCUniversal Television Distribution.
- Rolin Jones (escritor), Jason Katims (director). (2011, 26 de enero). En Berg, Peter (creador), **Friday Night Lights** [Serie de televisión]. Universal City, CA: NBCUniversal Television Distribution.
- Kerry Ehrin (escritor), Kyle Chandler (director). (2011, 2 de febrero). Texas Whatever [episodio]. En Berg, Peter (creador), **Friday Night Lights** [Serie de televisión]. Universal City, CA: NBCUniversal Television Distribution.
- Crane, David y Kauffman, Martha. (creadores). (1994-2004). **Friends** [Serie de televisión]. New York, NY: NBC.

Benioff, David, Weiss, D.B. (creadores). (2011-2019). ***Game of Thrones*** [Serie de televisión]. New York, NY: HBO.

Benioff, David, Weiss, D.B. (escritores), Van Patten, Tim (director). (2011, 17 de abril). Winter is Coming [episodio]. En Benioff, David, Weiss, D.B. (creadores), ***Game of Thrones*** [Serie de televisión]. New York, NY: HBO.

Benioff, David, Weiss, D.B. (escritores), Kirk, Bran (director). (2011, 1 de mayo). Lord Snow [episodio]. En Benioff, David, Weiss, D.B. (creadores), ***Game of Thrones*** [Serie de televisión]. New York, NY: HBO.

Benioff, David, Weiss, D.B. (escritores), Taylor, Alan (director), S01E10, 2011, 19 de junio). Fire and Blood [episodio]. En Benioff, David, Weiss, D.B. (creadores), ***Game of Thrones*** [Serie de televisión]. New York, NY: HBO.

Benioff, David, Weiss, D.B. (escritores), Taylor, Alan (director). (2012, 1 de abril). The North Remembers [episodio]. En Benioff, David, Weiss, D.B. (creadores), ***Game of Thrones*** [Serie de televisión]. New York, NY: HBO.

Martin, George R.R. (escritores), Marshall, Neil (director). (2012, 27 de mayo). Blackwater [episodio]. En Benioff, David, Weiss, D.B. (creadores), ***Game of Thrones*** [Serie de televisión]. New York, NY: HBO.

Benioff, David, Weiss, D.B. (escritores), Taylor, Alan (director) (2012, 3 de junio). Valar Morghulis [episodio]. En Benioff, David, Weiss, D.B. (creadores), ***Game of Thrones*** [Serie de televisión]. New York, NY: HBO.

Benioff, David, Weiss, D.B. (escritores), Benioff, David (director). (2013, 14 de abril). Walk of Punishment [episodio]. En Benioff, David, Weiss, D.B. (creadores), ***Game of Thrones*** [Serie de televisión]. New York, NY: HBO.

Benioff, David, Weiss, D.B. (escritores), Graves, Alex (director). (2013, 21 de abril) And Now His Watch Is Ended [episodio]. En Benioff, David, Weiss, D.B. (creadores), ***Game of Thrones*** [Serie de televisión]. New York, NY: HBO.

Cogman, Bryan (escritor), Graves, Alex (director). (2013, 28 de abril). Kissed by Fire [episodio]. En Benioff, David, Weiss, D.B. (creadores), ***Game of Thrones*** [Serie de televisión]. New York, NY: HBO.

Martin, George R.R. (escritor), MacLaren, Michelle (directora). (2013, 12 de mayo). The Bear and the Maiden Fair [episodio]. En Benioff, David, Weiss, D.B. (creadores), ***Game of Thrones*** [Serie de televisión]. New York, NY: HBO.

Benioff, David, Weiss, D.B. (escritores), MacLaren, Michelle (directora). (2013, 19 de mayo). Second Sons [episodio]. En Benioff, David, Weiss, D.B. (creadores), ***Game of Thrones*** [Serie de televisión]. New York, NY: HBO.

- Benioff, David, Weiss, D.B. (escritores), Nutter, David (director). (2013, 2 de junio). The Rains of Castamere [episodio]. En Benioff, David, Weiss, D.B. (creadores), **Game of Thrones** [Serie de televisión]. New York, NY: HBO.
- Benioff, David, Weiss, D.B. (escritores), Graves, Alex (director). (2014, 15 de junio). The Children [episodio]. En Benioff, David, Weiss, D.B. (creadores), **Game of Thrones** [Serie de televisión]. New York, NY: HBO.
- Benioff, David, Weiss, D.B. (escritor), Sapochnik, Miguel (director). (2016, 26 de junio). The Winds of Winter [episodio]. En Benioff, David, Weiss, D.B. (creadores), **Game of Thrones** [Serie de televisión]. New York, NY: HBO.
- Benioff, David, Weiss, D.B. (escritores), Shakman, Matt (director). (2017, 6 de agosto). The Spoils of War [episodio]. En Benioff, David, Weiss, D.B. (creadores), **Game of Thrones** [Serie de televisión]. New York, NY: HBO.
- Benioff, David, Weiss, D.B. (escritores), David Nutter (director). (2019, 5 de mayo). The Last of the Starks [episodio]. En Benioff, David, Weiss, D.B. (creadores), **Game of Thrones** [Serie de televisión]. New York, NY: HBO.
- Benioff, David, Weiss, D.B. (escritor), Sapochnik, Miguel (director). (2019, 12 de mayo). The Bells [episodio]. En Benioff, David, Weiss, D.B. (creadores), **Game of Thrones** [Serie de televisión]. New York, NY: HBO.
- Benioff, David, Weiss, D.B. (escritores y directores). (2019, 19 de mayo). The Iron Throne [episodio]. En Benioff, David, Weiss, D.B. (creadores), **Game of Thrones** [Serie de televisión]. New York, NY: HBO.
- Campbell, Martin (director). (1995). **GoldenEye** [película]. Estados Unidos: United Artists Corporation.
- Phillips, Irna. (creador). (1952-2009). **Guiding Light** [Serie de televisión]. New York, NY: CBS.
- Freeman, Leonard (creador). (1968-1980). **Hawaii Five-O** [Serie de televisión]. New York, NY: CBS.
- Bohco, Steven y Kozoll, Michael (creadores). (1981-1987). **Hill Street Blues** [Serie de televisión]. New York, NY: NBC.
- Favreau, Jon (director). (2008). **Iron Man** [película]. Estados Unidos: Paramount Pictures.
- Spielberg, Steven (director). (1975). **Jaws** [película]. Estados Unidos: Universal Pictures.
- Levitan, Steven (creador). (1997-2003). **Just Shoot Me!** [Serie de televisión]. New York, NY: NBC.
- Brady, Pam (escritor), Fryman, Pamela (directora). (2000, 9 de mayo). A&E Biography: Nina Van Horn [episodio]. En Levitan, Steven (creador), **Just Shoot Me!** [Serie de televisión]. New York, NY: NBC.
- Wolf, Dick. (creador). (1990-2010). **Law & Order** [Serie de televisión]. New York, NY: NBC.

- Wolf, Dick. (creador). (1999- ). **Law & Order: Special Victims Unit** [Serie de televisión]. New York, NY: NBC.
- Gelbart, Larry y Reynolds, Gene. (creador). (1972-1983). **M\*A\*S\*H** [Serie de televisión]. New York, NY: CBS.
- Weiner, Matthew (creador). (2007- 2015). **Mad Men** [Serie de televisión]. New York, NY: AMC.
- Provenzano, Chris y Weiner, Matthew (escritores), Feig, Paul (director). (2007, 13 de septiembre). Shoot [episodio]. En Weiner, Matthew (creador), **Mad Men**. New York, NY: AMC.
- Wray Carly y Weiner, Matthew (escritores), Weiner, Matthew (director). (2015, 10 de mayo). The Milk and Honey Route [episodio]. En Weiner, Matthew (creador), **Mad Men**. New York, NY: AMC.
- Weiner, Matthew (escritor y director). (2015, 17 de mayo). Person to Person [episodio]. En Weiner, Matthew (creador), **Mad Men**. New York, NY: AMC.
- Bohco, Steven y Milch, David (creadores). (1993-2005). **NYPD Blue** [Serie de televisión]. New York, NY: NBC.
- Moore, Ronald D. (creador). (2014- ). **Outlander** [Serie de televisión]. Englewood, Colorado: Starz.
- Ronald D. Moore (escritor), John Dahl (director). (2014, 9 de agosto). Sassenach [episodio]. En Moore, Ronald D. (creador), **Outlander** [Serie de televisión]. Englewood, Colorado: Starz.
- Ira Steven Behr (escritor), Philip John (director). (2016, 11 de junio). Prestonpans [episodio]. En Moore, Ronald D. (creador), **Outlander** [Serie de televisión]. Englewood, Colorado: Starz.
- Matthew B. Roberts (escritor), Norma Bailey (director). (2017, 22 de octubre). A. Malcolm [episodio]. En Moore, Ronald D. (creador), **Outlander** [Serie de televisión]. Englewood, Colorado: Starz.
- Luke Schelhaas (escritor), David Moore (director). (2019, 6 de enero). The Deep Heart's Core [episodio]. En Moore, Ronald D. (creador), **Outlander** [Serie de televisión]. Englewood, Colorado: Starz.
- Nolan, Jonathan (creador). (2011–2016). **Person of Interest** [Serie de televisión]. New York, NY: CBS.
- Laven, Arnold. (creador). (1958-1963). **The Rifleman** [Serie de televisión]. Burbank, CA: ABC.
- David, Larry y Seinfeld, Jerry (creadores). (1989-1998). **Seinfeld** [Serie de televisión]. New York, NY: NBC.
- Chase, David (creador). (1999-2007). **The Sopranos** [Serie de televisión]. New York, NY: FOX.
- Roddenberry, Gene (creador). (1966-1969). **Star Trek** [Serie de televisión]. Burbank, CA: Paramount Domestic Television.

- Meyer, Nicholas (director). (1982). *Star Trek II: The Wrath of Khan* [película]. Estados Unidos: Paramount Pictures.
- Berman, Rick y Braga, Brannon. (creadores). (2001-2005). *Star Trek: Enterprise* [Serie de televisión]. Los Angeles, CA: UPN.
- Roddenberry, Gene. (creador). (1987-1994). *Star Trek: The Next Generation* [Serie de televisión]. Burbank, CA: Paramount Domestic Television.
- Serling, Rod. (creador). (1959-1964). *The Twilight Zone* [Serie de televisión]. New York, NY: CBS.
- Darabont, Frank (creador). (2010- ). *The Walking Dead* [Serie de televisión]. New York, NY: AMC.
- Bey, Ardeth y Kirkman, Robert (escritores), Dickerson, Ernest y Horder-Payton, Gwyneth (directores.), S02E01, 2011, 16 de octubre). What Lies Ahead [episodio]. En Darabont, Frank (creador), *The Walking Dead* [Serie de televisión]. New York, NY: AMC.
- Gimple, Scott M. (escritor), Abraham, Phil (director). (2011, 30 de octubre). Save the Last One [episodio]. En Darabont, Frank (creador), *The Walking Dead* [Serie de televisión]. New York, NY: AMC.
- Reilly, Evan (escritor), Gierhart, Billy (director). (2011, 6 de noviembre). Cherokee Rose [episodio]. En Darabont, Frank (creador), *The Walking Dead* [Serie de televisión]. New York, NY: AMC.
- Gimple, Scott M. (escritor), MacLaren, Michelle (directora). (2011, 27 de noviembre). Pretty Much Dead Already [episodio]. En Darabont, Frank (creador), *The Walking Dead* [Serie de televisión]. New York, NY: AMC.
- Esposito, John (escritor), Nicotero, Greg (director). (2011). *Torn Apart* [serie web]. New York, NY: AMC.com.
- Esposito, John (escritor), Nicotero, Greg (director). (2012). *Cold Storage* [serie web]. New York, NY: AMC.com.
- Passmore, Luke (escritor), Nicotero, Greg (director). (2013). *The Oath* [serie web]. New York, NY: AMC.com.
- Bernardone, Nick (escritor), Youabian, Avi (director). (2017-2018). *Red Machete* [serie web]. New York, NY: AMC.com.
- Gimple, Scott M. y Negrete, Matthew (creadores). (2020- ). *The Walking Dead: World Beyond* [Serie de televisión]. New York, NY: AMC.
- Sorkin, Aaron (creador). (1999-2006). *The West Wing* [Serie de televisión]. New York, NY: NBC.
- O'Donnell, Jr., Lawrence (escritor), Graves, Alex (director). (2005, 6 de noviembre). The Debate [episodio]. En Sorkin, Aaron (creador), *The West Wing* [Serie de televisión]. New York, NY: NBC.

Sorkin, Aaron (escritor), Misiano, Christopher (director). (2001, 3 de octubre). Isaac and Ishmael [episodio]. En Sorkin, Aaron (creador), ***The West Wing*** [Serie de televisión]. New York, NY: NBC.

Sorkin, Aaron y Cleveland, Rick (escritores), Graves, Alex (director). (1999, 15 de diciembre). In Excelsis Deo [episodio]. En Sorkin, Aaron (creador), ***The West Wing*** [Serie de televisión]. New York, NY: NBC.

Nolan, Jonathan y Joy, Lisa (creadores). (2016- ). ***Westworld*** [Serie de televisión]. New York, NY: FOX.

Schulian, John y Tapert, Robert (creadores). (1995-2001). ***Xena: Warrior Princess*** [Serie de televisión]. Universal City, CA: NBCUniversal Television Distribution.

Sears, Steven L. y Manheim, Chris (escritores), Sassone Oley (director). (1998, 2 de febrero). The Bitter Suite [episodio]. En Schulian, John y Tapert, Robert (creadores), ***Xena: Warrior Princess*** [Serie de televisión]. Universal City, CA: NBCUniversal Television Distribution.



---

## Bibliografía

---

- Abramson, Stephen J. [entrevistador]. (10 de abril de 2008). *W.G. "Snuffy" Walden – Composer*. Academy of Television Arts & Sciences. (Cuatro partes). Fecha de consulta: 21 de julio de 2019, de <https://interviews.televisionacademy.com/interviews/wg-snuffy-walden>
- Adorno, Theodor W. (1991). *Culture Industry: Selected Essays on Mass Culture*. Londres: Routledge.
- Adorno, Theodor. W., & Eisler, Hanns. (1947). *Composing for the Films*. Hanns Eisler. New York: Oxford University Press.
- Adorno, Theodor. W., & Eisler, Hanns. (2007). *Composición para el cine / El fiel correpetidor*. Madrid: Ediciones Akal.
- Alison, Jane. (2019, 27 de marzo). Beyond the Narrative Arc. Fecha de consulta: 19 de diciembre de 2019, de <https://www.theparisreview.org/blog/2019/03/27/beyond-the-narrative-arc/>.
- Altman, Rick, Jones, McGraw, Tatroe, Sonia. (2000). Inventing the Cinema Soundtrack: Hollywood's Multiplane System. En Buhler, James, Flinn, Caryl, Neumeier, David [ed.]. *Music and Cinema*. Londres: Wesleyan University Press.
- Altman, Rick. (1987). *The American Film Musical*. Bloomington, IN: Indiana University Press.
- Astruc, Alexandre. (1968). "The Birth of a New Avant-Garde: La Caméra-Stylo" en Graham, Peter, ed. *The New Wave* (pp. 17-23). New York, NY: Doubleday and Co. Traducido de: "Naissance d'une nouvelle avant-garde: la caméra-stylo", *L'Écran Français* 144, 30 de marzo de 1948.
- Bal, Mieke G. (1981). Notes on Narrative Embedding. *Poetics Today*, 2(2), pp. 41-59. doi:10.2307/1772189.
- Bazin, André. (1967). *What is cinema?* (Vol. 1) (Traducción: H. Gray). Berkeley: University of California Press.
- Beguilot, Stéphane. (2009-2019). Skye Boat Song - Highland Bagpipes traditional tunes' stories en *Histoire des airs traditionnels de cornemuse écossaise par Stéphane BEGUINOT*. Fecha de consulta: 1 de agosto de 2019, de <http://cornemusique.free.fr/ukskyeboatsong.php>
- Bekiempis, Victoria. (24 de abril de 2014). That 'Ching!-Ching!' Guy. *Newsweek*. Fecha de consulta: 28 de septiembre de 2015 en <https://www.newsweek.com/2014/05/02/ching-ching-guy-248550.html>
- Bellour, Raymond. (2001). *The Analysis of Film*. Penley, Constance [Ed.]. Bloomington, IN: Indiana University Press.

- Berg, Charles M. (1975, 18 de agosto). *Correcting the Visual Bias: Assessing the Function of Music in Film and Television*. Ensayo presentado en la Conferencia de la Asociación de Universidades de Cine, 18 de agosto de 1975. Recuperado de <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED113772.pdf>
- Berndt, Axel., & Hartmann, Knut. (2008). The Functions of Music in Interactive Media. En: Spierling U., Szilas N. (ed.). *Interactive Storytelling*, ICIDS 2008. *Lecture Notes in Computer Science*. Vol 5334. Springer, Berlin, Heidelberg. 126-131. doi:10.1007/978-3-540-89454-4\_19
- Blickley, Leigh. (2016, 29 de junio). 'Game Of Thrones' Composer Breaks Down The Finale's Opening Sequence. Fecha de consulta: August 9, 2017, de [https://www.huffpost.com/entry/game-of-thrones-composer-breaks-down-the-season-finales-opening-sequence\\_n\\_5773cacde4b0352fed3e7774](https://www.huffpost.com/entry/game-of-thrones-composer-breaks-down-the-season-finales-opening-sequence_n_5773cacde4b0352fed3e7774).
- Bond, Jeff. (1999). *The Music of Star Trek: Profiles in Style*. Los Angeles, CA: Lone Eagle Publishing.
- Booth, Wayne C. (1983). *The Rhetoric of Fiction* (Second ed.). Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Bordwell, David, Thompson, Kristin. (2001). *Film Art: an Introduction* (Sixth). New York, NY: McGraw-Hill Higher Education.
- Bowman, Durrell. (2011). Tuning In: American Narrative Television Music. Ron Rodman (review). En *Musicultures*, vol. 38, 236-239. *MUSICultures*, 38. <https://journals.lib.unb.ca/index.php/MC/article/view/20214>
- Buckland, Warren y Fairfax, Daniel, ed. (2017). *Conversations with Christian Metz: Selected Interviews on Film Theory (1970-1991)*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Buhler, James, Neumeyer, David, Deemer, Rob. (2010). *Hearing the Movies: Music and Sound in Film History*. Oxford, Oxford University Press.
- Bullinger, E. W. (1898). *Figures of Speech Used in the Bible: Explained and Illustrated*. London: Eyre & Spottiswoode.
- Burlingame, Jon. (2014a). *The Music of James Bond* [eBook]. Oxford University Press. <https://itun.es/us/5KsWU.l>
- Burlingame, Jon. (2014b, 3 de junio). Scores Bid a Farewell to Themes. *Variety*, p. 81.
- Chanan, Michael. (2002). Television's Problem with (Classical) Music. *Popular Music*, 21(3), 367-374. Fecha de consulta: 4 de mayo de 2016, de <http://www.jstor.org/stable/853725> doi:10.1017/S0261143002002246
- Chatman, Seymour. (1980). *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca, NY: Cornell University Press.
- Credits and branding – Commissioning. (n.d.). Fecha de consulta: 1 de agosto de 2019, de <https://www.bbc.co.uk/commissioning/tv/production/articles/credits-branding-trademarks#music>
- Davis, Richard. (1999) *The Complete Guide to Film Scoring: The Art and Business of Writing Music for Film and TV*. Boston, Berklee Press.
- Davison, Annette. (2013). Title Sequences for Contemporary Television Serials. En Richardson, John, Gorbman, Claudia y Vernallis, Carol, (editores). *The Oxford Handbook for New Audiovisual Aesthetics*. Oxford Handbooks, Oxford University Press, New York, pp. 146-167.

- Davison, Annette. (2014). The End is Nigh: Music Postfaces and End-Credit Sequences in Contemporary Television Serials. *Music, Sound, and the Moving Image*, vol. 8, núm. 2, 195-215. doi:10.3828/msmi.2014.12
- Day-O'Connell, Jeremy. (2007). *Pentatonicism from the Eighteenth Century to Debussy*. Rochester, NY: University of Rochester Press.
- Deaville, James A. (2011). A Discipline Emerges: Reading Writing about Listening to Television. En James A. Deaville (Ed.), *Music in Television: Channels of Listening* (Routledge Music and Screen Series, pp. 7-34). New York: Routledge.
- Donnelly, Kevin J. (primavera 2011). Tuning In: American Narrative Television Music (review). *American Music*, 29(1), 119-123. Fecha de consulta: 9 de agosto de 2015, de [http://muse.jhu.edu/login?auth=0&type=summary&url=/journals/american\\_music/v029/29.1.donnelly.html](http://muse.jhu.edu/login?auth=0&type=summary&url=/journals/american_music/v029/29.1.donnelly.html)
- Dowell, Ben. (1 de febrero de 2013). This frustrating television credits squeeze has got to stop. Fecha de consulta: 1 de agosto de 2019, de <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/tvandradioblog/2013/feb/01/television-credits-squeeze-stop>
- Dyer, James. (17 de octubre de 2014). Scoring The West Wing - Q&A with W.G. Snuffy Walden. Fecha de consulta: 24 de julio de 2019, de <https://www.empireonline.com/west-wing/snuffywalden.html> parte de una publicación especial: The Definitive History of The West Wing. <https://www.empireonline.com/west-wing/default.html>
- Ellison, Victoria. (2013, 15 de abril). 'Game of Thrones' Composer Ramin Djawadi: 'I'm Just Trying to Create Something Magical' (Q&A). Fecha de consulta: 10 de agosto de 2017, de <https://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/game-thrones-composer-ramin-djawadi-437085>.
- Field, Syd. (2005). *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*. New York, NY: Delta Trade Paperbacks.
- Fiske, John. (1987). *Television Culture*. London: Methuen.
- Flinn, Caryl. (1992). *Strains of Utopia: Gender, Nostalgia, and Hollywood Film Music*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Freytag, Gustav. (1900). *Technique of the Drama: An Exposition of Dramatic Composition and Art. An authorized translation from the sixth German edition*. (Third Ed.). Chicago: Scott, Foresman and Company. Recuperado de: [https://openlibrary.org/books/OL7168981M/Freytag's\\_Technique\\_of\\_the\\_drama](https://openlibrary.org/books/OL7168981M/Freytag's_Technique_of_the_drama)
- Friedman, Wayne. (20 de febrero de 2018). National TV Ad Minutes Rise, Up Nearly 4% Per Hour. Fecha de consulta: 31 de julio de 2019, de <https://www.mediapost.com/publications/article/314874/national-tv-ad-minutes-rise-up-nearly-4-per-hour.html>
- Frith, Simon. (2002). Look! Hear! The Uneasy Relationship of Music and Television. *Popular Music*, 21(3), 277-290. Recuperado de <http://www.jstor.org/stable/853719>
- Gallez, Douglas W. (1970). Theories of Film Music. *Cinema Journal*, Vol. 9, Núm. 2, Primavera, 40-47. doi:10.2307/1225202
- Genette, Gérard. (1980). *Narrative Discourse: An Essay in Method*. Ithaca: Cornell UP.
- Genette, Gérard. (1997). *Paratexts: Thresholds of interpretation*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Gorbman, Claudia. (1980). Narrative Film Music. En *Yale French Studies*, (60), 183-203. Fecha de consulta: 16 de marzo de 2016 de <http://www.jstor.org/stable/2930011>

- Gorbman, Claudia. (2011). Foreword. En J. A. Deaville (Ed.), *Music in Television: Channels of Listening* (Routledge Music and Screen Series, pp. ix-x). New York: Routledge.
- Gorbman, Claudia. (1987). *Unheard Melodies: Narrative Film Music*. London: BFI Pub.
- Goyer, David S. (2013). [notas del disco]. *Da Vinci's Demons, Collector's Edition*. [CD]. Los Angeles, CA: Sparks & Shadows.
- Guerra Frías, Miroslava. (Trad.). (2010). *Manual de Publicaciones de la American Psychological Association, tercera edición traducida de la sexta en inglés*. México, DF: Editorial El Manual Moderno.
- Halfyard, Janet. K. (2016). *Sounds of Fear and Wonder: Music in Cult TV*. London: I.B. Tauris.
- Hanks, Henry. (8 de enero de 2014). The New Age of TV Theme Music. Fecha de consulta: 20 de julio de 2019, de <https://www.cnn.com/2014/01/08/showbiz/tv-theme-songs-mccreary/index.html>.
- Harris, Scott Jordan. (2011, febrero). Understanding Indian Cinema: Culture, Cognition and Cinematic Imagination Review. En *Scope: An Online Journal of Film and Television Studies*, (19), 69-74. ISSN 1465-9166. Fecha de consulta: 21 de noviembre de 2016, de <https://www.nottingham.ac.uk/scope/issues/2011/february-issue-19.aspx>.
- Heldt, Guido. (2013). *Music and Levels of Narration in Film: Steps Across the Border*. Bristol: Intellect, Ltd.
- Hemley, Matthew. (5 de junio de 2007). Fury at BBC decision to curtail credits: News. Fecha de consulta: 1 de agosto de 2019, de <https://www.thestage.co.uk/news/2007/fury-at-bbc-decision-to-curtail-credits/>
- Herrera, Alejandro. (2013). *Battlestar Galactica: el potencial artístico de la televisión, 1978-2009*, (tesis de maestría). Ciudad de México, Universidad Iberoamericana.
- Hills, Matt. (2005). *Fan Cultures*. Taylor & Francis e-Library Edition. London: Routledge.
- Hilmes, Michele. (2005). The Bad Object: Television in the American Academy. *Cinema Journal*, 45(1), 111-116. doi:10.1353/cj.2006.0008
- Hogan, Patrick Colm. (2008). *Understanding Indian Movies: Culture, Cognition, and Cinematic Imagination*. Austin, TX: University of Texas Press.
- Hubbert, Julie. (2011). *Celluloid Symphonies: Texts and Contexts in Film Music History*. Los Angeles, CA: University of California Press.
- Jakobson, Roman. (1960). Closing Statement: Linguistics and Poetics. En T. A. Sebeok (Ed.), *Style In Language* (pp. 350-377). New York: MIT Press / John Wiley & Sons.
- Jenkins, Henry. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Kalinak, Kathryn Marie. (1992). *Settling the Score: Music and the Classical Hollywood Film* (Wisconsin Studies in Film). Madison, WI: University of Wisconsin Press.
- Kalinak, Kathryn Marie. (2010). *Film Music: A Very Short Introduction*. New York, NY: Oxford University Press.
- Kamien, Roger. (2004). *Music: An Appreciation, Octava edición*. Nueva York, McGraw-Hill.
- Koestler, Arthur. (1967). *The Ghost in the Machine*. New York: Macmillan.
- Lange, Jeva. (2019, 9 de abril). The Singular Magic of Game of Thrones' Cello. Fecha de consulta: 19 de diciembre de 2019, de <https://theweek.com/articles/833920/singular-magic-game-thrones-cello>.

- Larson, Randall. D. (1985). *Musique Fantastique: A Survey of Film Music in the Fantastic Cinema*. Metuchen, NJ: Scarecrow Press.
- Leach, Ryan (2010) *Composition: An Introduction to Film Scoring*. Fecha de consulta: 28 de septiembre de 2015 de <http://music.tutsplus.com/tutorials/an-introduction-to-film-scoring--audio-6830>
- Lee, Ashley. (20 de mayo de 2015). 'Mad Men' Creator Matthew Weiner Explains Series Finale, Character Surprises and What's Next. *The Hollywood Reporter*. Fecha de consulta: 11 de julio de 2019, de <https://www.hollywoodreporter.com/news/mad-men-series-finale-matthew-797302>
- Lehman, Frank. (2018). *Hollywood Harmony: Musical Wonder and the Sound of Cinema*. Nueva York, NY: Oxford University Press.
- Lehrer, Jonah. (2011, 19 de enero). The Neuroscience Of Music. *Wired*. Fecha de consulta: 26 de abril de 2016, de <http://www.wired.com/2011/01/the-neuroscience-of-music/>
- Leigh, Spencer. (2005, 5 de marzo). Harry Simeone: Populariser of 'The Little Drummer Boy'. *The Independent*. Fecha de consulta: 21 de julio de 2019, de <https://www.independent.co.uk/news/obituaries/harry-simeone-527247.html>
- Levine, Ken. (9 de abril de 2012). The Story Behind "Tossed Salad and Scrambled Eggs". Fecha de consulta: 5 de agosto de 2019, de <http://kenlevine.blogspot.com/2012/04/story-behind-tossed-salad-and-scrambled.html>
- Levinson, Jerrold. (1996). Film Music and Narrative Agency. En Bordwell, David y Carroll, Noël (editores), *Post-Theory: Reconstructing Film Studies* (pp. 248-282). Madison, WI: The University of Wisconsin Press.
- Lindbergh, Ben. (2 de mayo de 2018). A Conversation With Bear McCreary, the Composer King of Comic-Con. Fecha de consulta: 20 de julio de 2019, de <https://www.theringer.com/pop-culture/2018/5/2/17310080/composer-bear-mccreary-interview-god-of-war-walking-dead-battlestar-galactica>
- Lissa, Zofia. (1965). *Ästhetik der Filmmusik*. Leipzig: Henschel, Alemania.
- London, Kurt. (1992). *Film Music*. Salem, NH: Ayer.
- Lotz, Amanda. D. (2014). *The Television Will Be Revolutionized* (Second ed.). New York, NY: New York University Press.
- Mahoney, Lesley. (2013, 20 de septiembre). Behind the Scenes with Game of Thrones Composer Ramin Djawadi. Fecha de consulta: 10 de agosto de 2017, de <https://www.berklee.edu/news/behind-scenes-game-thrones-composer>.
- Mancini, Henry, editado por Phillippe, Roy. (2004). *Case History of a Film Score*. Burbank, CA. Northridge Music Company.
- Mandese, Joe. (7 de diciembre de 2018). Cable, Broadcast Network Ad Clutter at or Near All-Time Highs. Fecha de consulta: 31 de julio de 2019, de <https://www.mediapost.com/publications/article/329018/cable-broadcast-network-ad-clutter-at-or-near-all.html>
- Manvell, Roger & Huntley, John. (1975). *The Technique of Film Music* (The Library of Communication Techniques). London: Focal Press.
- Martin, George R.R. (1996). *A Game of Thrones* [Bantam eBook].
- McCreary, Bear. (2010, 1 de noviembre). The Walking Dead: Days Gone Bye. Fecha de consulta: 31 de octubre de 2019, de <https://www.bearmccreary.com/#blog/blog/the-walking-dead/the-walking-dead-days-gone-bye/>.

- McCreary, Bear. (2011a, 16 de octubre). The Walking Dead: What Lies Ahead. Fecha de consulta: 31 de octubre de 2019, de <https://www.bearmccreary.com/#blog/blog/the-walking-dead/the-walking-dead-what-lies-ahead/>.
- McCreary, Bear. (2011b, 28 de noviembre). The Walking Dead: Pretty Much Dead Already. Fecha de consulta: 1 de marzo de 2017. <http://www.bearmccreary.com/#blog/blog/the-walking-dead/the-walking-dead-pretty-much-dead-already/>
- McCreary, Bear. (2013a, 1 de abril). The Walking Dead: Welcome to the Tombs. Fecha de consulta: 8 de marzo de 2017. <http://www.bearmccreary.com/#blog/blog/the-walking-dead/the-walking-dead-welcome-to-the-tombs/>
- McCreary, Bear. (2013b, 13 de abril). Da Vinci's Demons: The Hanged Man. Fecha de consulta: 8 de marzo de 2015 de <http://www.bearmccreary.com/#blog/blog/da-vincis-demons-the-hanged-man/>
- McCreary, Bear. (2014, 19 de agosto). Outlander: Sassenach. Fecha de consulta: 20 de julio de 2019, de <https://www.bearmccreary.com/#blog/blog/outlander-sassenach/>.
- McCreary, Bear. (2016, 10 de abril). Outlander: Season 2 Begins. Fecha de consulta: 20 de julio de 2019 de <https://www.bearmccreary.com/#blog/blog/outlander-season-2-begins/>
- McKee, Robert. (1997). *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*. New York, NY: Harper Collins Publishers.
- McMahon, Orlene Denice. (2013). Tuning In: American Narrative Television Music (review). *Music, Sound & the Moving Image*, vol. 7, núm. 2, 201-206.
- Metz, Christian. (1974). *Film language. A Semiotics of the Cinema* (Translated by Michael Taylor). New York, NY: Oxford University Press.
- Mittell, Jason. (2012). *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, edición previa a su publicación. MediaCommons Press. Fecha de consulta: 10 de agosto de 2017 de <http://mcpres.media-commons.org/complextelevision/>
- Monaco, James. (2000). *How to Read a Film: Movies, Media, Multimedia; Language, History, Theory* (tercera edición). New York, NY: Oxford University Press.
- Newcomb, Horace. (2005). Studying Television: Same Questions, Different Contexts. *Cinema Journal*, 45(1), 107-111. doi:10.1353/cj.2006.0010
- Pier, John. (2011, 4 de agosto). The Living Handbook of Narratology: Narrative Levels. Fecha de consulta: 27 de mayo de 2017, de <https://www.lhn.uni-hamburg.de/node/32.html>.
- Piotrowska, Anna G. (2018). Analyzing Music In TV Shows: Some Methodological Considerations. En *The Art and Science of Television*, (14.3), 10–27. doi: 10.30628/1994-9529-2018-14.3-10-27
- Pool, Jeannie Gayle, & Wright, H. Stephen. (2011). *A Research Guide to Film and Television Music in the United States* [IBook]. Recuperado de <https://itun.es/us/OvBXE.l>
- Porter, Michael J., Larson, Deborah L., Harthcock, Allison y Nellis, Kelly B. (2002). Re (de) fining Narrative Events Examining Television Narrative Structure. *Journal of Popular Film and Television*, vol. 30, núm. 1, 23-30. doi:10.1080/01956050209605556
- Prendergast, Roy M. (1992). *Film Music - A Neglected Art: A Critical Study of Music in Films*. New York, NY: W W Norton.

- Re, Valentina. (2016). From Saul Bass to Participatory Culture: Opening Title Sequences in Contemporary Television Series. *NECSUS European Journal of Media Studies*, núm. 8. Fecha de consulta: 2 de agosto de 2019 de <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=cms&AN=123942901&lang=es&site=eds-live>
- Reay, Pauline. (2004). *Music in Film: Soundtracks and Synergy*. London: Wallflower Press.
- Renfro, Kim. (2016, 7 de julio). Meet the musical genius behind the 'Game of Thrones' soundtrack who watches each season before anyone else. Fecha de consulta: 9 de agosto de 2017, de <http://www.businessinsider.com/game-of-thrones-music-composer-ramin-djawadi-interview-2016-7>.
- Riley, Tom. (2013). [notas del disco]. *Da Vinci's Demons, Collector's Edition*. [CD]. Los Angeles, CA: Sparks & Shadows.
- Roddenberry, Gene. (8 de septiembre de 1987). *Star Trek: The Next Generation Writers / Directors Guide*. Los Angeles, CA. Paramount Pictures Corporation.
- Rodman, Ronald. W. (2010). *Tuning in: American Narrative Television Music*. Oxford: Oxford University Press.
- Rome, Emily. (7 de abril de 2016). How 'Battlestar Galactica,' 'Outlander' Composer Bear McCreary is Raising the Bar on Music for TV. Fecha de consulta: 20 de julio de 2019, de <https://uproxx.com/hitfix/how-battlestar-galactica-outlander-composer-bear-mccreary-is-raising-the-bar-on-music-for-tv/>
- Rosar, William. H. (2002). Film Music—What's in a Name? *The Journal of Film Music*, 1(1), pp. 1-18. Fecha de consulta: 21 de septiembre de 2015, de: [https://www.researchgate.net/publication/242541848\\_Film\\_Music---What's\\_in\\_a\\_Name](https://www.researchgate.net/publication/242541848_Film_Music---What's_in_a_Name)
- Rosen, Philip. (1980). Adorno and Film Music: Theoretical Notes on Composing for the Films. *Yale French Studies*, (60), 157-182. doi:10.2307/2930010
- Rózsa, Miklós. (1989). *Double life*. New York, NY: Wynwood Press.
- Ryan, Ted. (1 de enero de 2012). The Making of 'I'd Like to Buy the World a Coke'. Fecha de consulta: 11 de julio de 2019, de <<http://www.coca-colacompany.com/stories/coke-lore-hilltop-story>>
- Sarris, Andrew. (1962/63, Winter). Notes on Auteur Theory in 1962. *Film Culture*, (27), 1-8.
- Sciacca, Tom. (Octubre, 1982). James Horner – New Melodies for the Starship 'Enterprise'. *Starlog Magazine*, núm. 63, 22-23.
- Selcke, Dan. (2017, 26 de junio). [Video]: Game of Thrones composer Ramin Djawadi on writing the show's music. Fecha de consulta: 10 de agosto de 2017, de <https://winteriscoming.net/2017/06/26/ramin-djawadi-inside-game-of-thrones-interview-video-music-score/>.
- Skiles, Marlin. (1976). *Music Scoring for TV and Motion Pictures*. Blue Ridge Summit, PA: Tab Books.
- Slowik, Michael. (2014). *After the Silents: Hollywood Film Music in the Early Sound Era, 1926-1934* (Film and Culture Series). Nueva York, NY: Columbia University Press.
- Sorkin, Aaron. (2002). *The West Wing Script Book* (primera edición). New York, NY: Newmarket Press.
- Spence, B. (7 de febrero de 1982). Jerry Goldsmith: The Man and His Movie Music. *The Los Angeles Times*, p. 312. Consultado el 27 de abril de 2019.

- Spigel, Lynn. (2004). Introduction. In *Television after TV: Essays on a Medium in Transition* (pp. 1-40). Durham, NC: Duke University Press.
- Spigel, Lynn. (2008). *TV by Design: Modern Art and the Rise of Network Television*. Chicago, IL: The University of Chicago Press.
- Star Trek Space Shuttle Enterprise footage with TOS cast. (7 de noviembre de 2015). Fecha de consulta: 2 de agosto de 2019, de <https://www.youtube.com/watch?v=h3ztbKHJqo>
- Steiner, F. (1985). Music for Star Trek: Scoring a Television Show in the Sixties. En Newsom, I. (Ed.), *Wonderful inventions: motion pictures, broadcasting, and recorded sound at the Library of Congress*. 287-309. Washington: Library of Congress.
- Steiner, Max. (1937). Scoring the Film. En Naumburg, Nancy (Ed.). *We Make the Movies*, pp. 216-238. Nueva York, NY: W.W. Norton & Company, Inc.
- Stilwell, Robynn J. (2007). "Music in Films: A Critical Review of Literature, 1980-1996". En Goldmark, Daniel, Kramer, Lawrence, Leppert, Richard (eds.). *Beyond the Soundtrack: Representin Music in Cinema*. University of California Press.
- Szeman, Alexandria. (2016, 1 de abril). All That Was Me Is Gone: The History of OUTLANDER's Theme Song. En *The Alexandria Papers*. Fecha de consulta: 31 de julio de 2019, de <https://www.thealexandriapapers.com/all-that-was-me-is-gone-the-history-of-outlanders-theme-song/>.
- Tagg, Philip, & Clarida, Bob. (2003). *Ten Little Title Tunes: Towards a Musicology of the Mass Media*. New York: Mass Media Music Scholars' Press.
- Tagg, Philip. (1995, julio). *Studying Music in the Audio-Visual Media — An Epistemological Mess* —. Discurso de apertura presentado en la Conferencia Screen — IASPM en Glasgow. Fecha de consulta: 27 de febrero de 2016 de <http://www.tagg.org/articles/glasg95.html>
- Tagg, Philip. (2000). *Kojak: Fifty Seconds of Television Music: Toward the Analysis of Affect in Popular Music*. Fecha de consulta: 6 de mayo de 2016, de <http://tagg.org/mmmsp/kojak.html>
- Tagudin, Angel y Albinson, Ian. (23 de abril de 2013). *Da Vinci's Demons* (Lola Landekic y Will Perkins, editores). Fecha de consulta: 20 de julio de 2019, de <https://www.artofthetitle.com/title/da-vincis-demons/>
- The Artistic Development of Television Programs*. (1945). Burbank, CA: NBC Television Department, NBC Collection, Box 113, Folder 30, WHS.
- The Total Audience Report Q2 2018* (Rep.). Fecha de consulta: 12 de diciembre de 2018, del sitio de A.C. Nielsen: <http://www.nielsen.com/us/en/insights/reports/2018/q2-2018-total-audience-report.html>
- Thomas, Tony. (1979). *Film Score: The View from the Podium*. South Brunswick, NJ: A.S. Barnes.
- Thomas, Tony. (1991). *Film Score: The Art & Craft of Movie Music*. Burbank: Riverwood Press.
- Thomas, Tony. (1997). *Music for the Movies*. Los Angeles: Silman-James Press.
- Timm, Larry M. (2003). *The Soul of Cinema: An Appreciation of Film Music*. Nueva Jersey, NJ: Prentice Hall.
- Tiomkin, Dimitri. (1974). Composing for Films. En James L. Limbacher (ed.), *Film Music — from Violins to Video* (pp. 55-61). Metuchen: Scarecrow Press. Descargado de: <http://tagg.org/teaching/mmi/tiomkin1.pdf>
- VanCour, Shawn. "Television Music and the History of Television Sound" en *Music in Television, Channels of Listening*. James Deaville (ed.). Nueva York, Routledge, 2011.

- VanDerWerff, Emily Todd. (8 de noviembre de 2017). The West Wing Theme Song Wasn't Supposed to Be the West Wing Theme Song. Fecha de consulta: 24 de julio de 2019, de <https://www.vox.com/2017/11/8/16620524/the-west-wing-theme-song>
- Ventour, Tré. (2015, 1 de septiembre). Symbolism In Bear & The Maiden Fair. Fecha de consulta: 10 de agosto de 2017, de <https://northamptonfandom.co.uk/symbolism-in-bear-the-maiden-fair/>.
- Viewers Want Clearer TV Credits. (3 de febrero de 2012). Fecha de consulta: 1 de agosto de 2019, de <https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-16876840>
- Vineyard, Jennifer. (2016, 21 de julio). Game of Thrones Composer Ramin Djawadi on the Show's Key Musical Elements, and That Godfather-esque Finale Tune. Fecha de consulta: 9 de agosto de 2017, de <http://www.vulture.com/2016/07/game-of-thrones-composer-ramin-djawadi-key-musical-elements.html>.
- Ware, Tony. (2017). Ramin Djawadi: Composing for 'Game of Thrones'. *Electronic Musician*, 33(1), 26–28. Recuperado de: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=aci&AN=120267446&lang=es&site=eds-live>
- Watercutter, A. (2013, 15 de mayo). Why HBO Turned to Indie Bands for the Medieval Tunes of Game of Thrones. Fecha de consulta: 9 de agosto de 2017, de <https://www.wired.com/2013/04/game-of-thrones-music/>.
- Wegele, Peter. (2014). *Max Steiner: Composing, Casablanca, and the Golden Age of Music*. Lanham, MD: Rowman & Littlefield.
- Weintraub, Bernard. (26 de septiembre de 1999). COVER STORY; All the President's Men . . . and Women. *The New York Times*. Fecha de consulta: 28 de julio de 2019, de <<https://www.nytimes.com/1999/09/26/tv/cover-story-all-the-president-s-men-and-women.html>>
- Williams, Raymond. (2005). *Television: Technology and Cultural Form*. NY: Routledge.
- Winters, Ben (2010). The Non-diegetic Fallacy: Film, Music, and Narrative Space. *Music and Letters*, 91(2), 224–244. doi: 10.1093/ml/gcq019

