

Análisis de la banda sonora de *No Time To Die*

La funcionalidad narrativa de la música
cinematográfica

Bernat Gual Oliva

Grau en Mitjans Audiovisuals

CURS 2021-22



Centre adscrit a la



Grau en Mitjans Audiovisuals

ANÁLISIS DE LA BANDA SONORA DE *NO TIME TO DIE*
LA FUNCIONALIDAD NARRATIVA DE LA MÚSICA CINEMATOGRAFICA

Memoria Trabajo de Investigación

BERNAT GUAL OLIVA

TUTOR/A: SANTOS MARTÍNEZ TRABAL

CURS 2021-22

Agradecimientos

En primer lugar, gracias a Santos Martínez, mi tutor para este trabajo y mi guía en la toma de decisiones.

En segundo lugar, gracias a Mònica Rubio, cuyas horas en tándem supusieron una motivación rejuvenecedora.

Por último, gracias a Marta Oliva, cuya dedicación, paciencia y amor son y serán el principal aliciente de mis pasiones.

Resum

L'objectiu principal d'aquest treball és el d'esbrinar quina funcionalitat narrativa exerceix la banda sonora de *No Time To Die*. Per a fer-ho s'ha dut a terme una anàlisi de la narració del film i una recerca de leitmotifs a la seva banda sonora. Posteriorment, s'han interpretat els resultats d'ambdós processos donant com a resultat la identificació de 15 motius amb significació única relatius a elements narratius de la pel·lícula. Tanmateix, s'han identificat 3 paral·lelismes amb significació narrativa a la instrumentació de la banda sonora analitzada.

Resumen

El objetivo principal del presente trabajo es el de averiguar qué funcionalidad narrativa desempeña la banda sonora de *No Time To Die*. Para hacerlo se ha llevado a cabo un análisis de la narración del film y una búsqueda de leitmotifs en su banda sonora. Posteriormente, se han interpretado los resultados de ambos procesos resultando en la identificación de 15 motivos con significación única relativos a elementos narrativos de la película. Asimismo, se han identificado 3 paralelismos con significación narrativa en la instrumentación de la banda sonora analizada.

Abstract

The main objective of this work is to find out *No Time To Die* soundtrack narrative functionality. To do so, an analysis of the film's narration and a search for leitmotifs in its soundtrack have been carried out. Subsequently, the results of both processes have been interpreted, resulting in the identification of 15 motifs with unique significance related to narrative elements of the film. Likewise, the linkage between 3 narrative elements and the instrumentation of the analysed soundtrack has been identified as well.

Índice

Índice	I
Índice de figuras	V
Índice de tablas	VII
1. Introducción.....	1
2. Estado de la cuestión	5
3. Marco teórico.....	9
3.1. Análisis	9
3.1.1. Análisis de la narración de Casetti y di Chio (1990).....	11
3.1.1.1. Existentes	12
3.1.1.2. Acontecimientos.....	16
3.1.1.3. Transformaciones	18
3.1.2. Análisis de bandas sonoras	20
3.1.2.1. Leitmotiv y funcionalidad	22
3.2. Las bandas sonoras de James Bond.....	26
3.2.1. Tema principal.....	26
3.2.2. Motivos característicos de James Bond.....	27
3.3. Trama de <i>No Time To Die</i> (2021).....	31
4. Objetivos.....	35
4.1. Principal.....	35
4.2. Secundario	35

4.3.	Resultado esperado	35
5.	Metodología.....	37
5.1.	Análisis de la narración	37
5.2.	Análisis de la banda sonora	38
6.	Viabilidad técnica y económica.....	41
6.1.	Cronograma	41
7.	Resultados.....	43
7.1.	Análisis de la narración	43
7.1.1.	Personajes NTTD	43
7.1.1.1.	James Bond	43
7.1.1.2.	Madeleine	47
7.1.1.3.	Safin	48
7.2.	Análisis de la música	50
7.2.1.	Motivos.....	51
7.2.1.1.	Motivos de <i>No Time To Die</i> (Zimmer, Eilish, & O'Connell, 2020)..	51
7.2.1.1.1.	Pista de piano de NTTD.....	51
7.2.1.1.2.	Pre-estribillo de NTTD	52
7.2.1.1.3.	Estribillo de NTTD	52
7.2.1.2.	Motivos de Safin	53
7.2.1.2.1.	Motivo de la isla de Safin	53
7.2.1.2.2.	Motivo de la sed de sangre de Safin	53

7.2.1.2.3.	Motivo del poder de destruir familias.....	54
7.2.1.3.	Motivo de la familia	54
7.2.1.4.	Motivo de la muerte de un ser querido.....	55
7.2.1.5.	Motivo de la infancia	55
7.2.1.6.	Motivo del MI6	56
7.2.1.7.	Motivo de la fábrica	57
7.2.1.8.	Motivo de Nomi	57
7.2.1.9.	Motivo de Heracles	58
7.2.1.10.	Motivo de vehículos.....	58
7.2.1.11.	Motivo de Bond imparable	59
7.2.1.12.	Motivo de Bond en combate.....	59
7.2.1.13.	Motivo de asalto enemigo.....	60
7.2.2.	Instrumentación	60
8.	Conclusiones.....	63
9.	Referencias	71
10.	Anexos.....	75
10.1.	Análisis de personajes secundarios.....	75
10.1.1.	Blofeld	75
10.1.2.	Nomi	76
10.1.3.	Mallory (M)	77
10.1.4.	Logan Ash.....	77

10.1.5.	Felix Leiter.....	78
10.2.	Repeticiones y contexto de los motivos	78
10.2.1.	Pista de piano de NTTD.....	78
10.2.2.	Pre-estribillo de NTTD	80
10.2.3.	Estribillo de NTTD	80
10.2.4.	Motivo de la isla de Safin	81
10.2.5.	Motivo de la sed de sangre de Safin	82
10.2.6.	Motivo del poder de destruir familias.....	83
10.2.7.	Motivo de la familia.....	84
10.2.8.	Motivo de la muerte de un ser querido	85
10.2.9.	Motivo de la infancia	86
10.2.10.	Motivo del MI6.....	87
10.2.11.	Motivo de la fábrica.....	88
10.2.12.	Motivo de Nomi.....	89
10.2.13.	Motivo de Heracles.....	89
10.2.14.	Motivo de vehículos.....	90
10.2.15.	Motivo de Bond imparable	91
10.2.16.	Motivo de Bond en combate.....	92
10.2.17.	Motivo de asalto enemigo.....	93
10.3.	Desglose de motivos.....	94

Índice de figuras

Figura 3.1. MJB1. La guitarra eléctrica en el <i>James Bond Theme</i> (elaboración propia)	28
Figura 3.2. MJB2. La <i>bass line</i> del <i>James Bond Theme</i> (elaboración propia)	28
Figura 3.3. MJB3. Fragmento de metales en el <i>James Bond Theme</i> (elaboración propia)	28
Figura 3.4. MJB4: Fragmento de la pista de trompetas (elaboración propia)	29
Figura 3.5. Progresión del <i>James Bond Theme</i> (elaboración propia).....	30
Figura 3.6. MJB5: Progresión original y variantes del <i>James Bond Theme</i> (elaboración propia).....	31
Figura 3.7. MJB6: Acorde Em(maj9) usado al final del <i>James Bond Theme</i> (elaboración propia).....	31
Figura 6.1. Plan de trabajo (cronograma).....	41
Figura 7.1. Pista de piano de NTTD (elaboración propia)	52
Figura 7.2. Melodía Pre-estribillo de NTTD (elaboración propia).....	52
Figura 7.3. Acordes empleados en el Pre-estribillo de NTTD (elaboración propia).....	52
Figura 7.4. Estribillo de NTTD (elaboración propia).....	52
Figura 7.5. Motivo de la isla de Safin (elaboración propia)	53
Figura 7.6. Motivo de la sed de sangre de Safin (elaboración propia)	54
Figura 7.7. El motivo del poder de destruir familias (elaboración propia)	54
Figura 7.8. Motivo de la familia (elaboración propia)	55
Figura 7.9. Motivo de la muerte de un ser querido (elaboración propia)	55
Figura 7.10. Melodía del motivo de la infancia (elaboración propia).....	56

Figura 7.11. Motivo del MI6 (elaboración propia).....	56
Figura 7.12. Motivo de la fábrica (elaboración propia).....	57
Figura 7.13. Motivo de vehículos (elaboración propia)	58
Figura 7.14. Motivo de Bond imparable (elaboración propia).....	59
Figura 7.15. Motivo de Bond en combate (elaboración propia).....	59

Índice de tablas

Tabla 10.1. Desglose de motivos de la película <i>No Time To Die</i> (2021)	94
---	----

1. Introducción

James Bond, a lo largo de los años, se ha convertido en uno de los personajes más icónicos de la historia del cine, con casi 60 años de recorrido en la industria desde su primera aparición en *Dr. No* (Broccoli & Saltzman, 1962). En su concepción y creación por parte de Ian Fleming –en 1952–, James Bond fue la figura europea que abordase la delicada situación política situada en la guerra fría y saliera siempre victoriosa. Aunque es obvio que parte de sus objetivos iniciales se han apartado, las bases del concepto se han mantenido con el tiempo: espía británico sofisticado y seductor, acompañado de tecnología punta y con exuberantes coches allá donde vaya.

Umberto Eco (1978), en su libro *El superhombre de masas* analizó los mecanismos –a diferentes niveles– que empleaban distintas novelas con personajes protagonistas –entre ellos James Bond– que casaban con la idea de la *superhumanidad* de Nietzsche y la influencia de estos en la sociedad. Eco hace referencia a las novelas de Ian Fleming, pero podríamos considerar que la evolución natural de la retrospectiva aportada por Eco sería un estudio de similar influencia sobre sus actuales apariciones en el cine; en una sociedad más influenciada por las pantallas que por los libros.

Sin embargo, esta evolución comporta también un cambio de paradigma, una concepción completamente distinta del personaje que ya no solo imaginamos a través de palabras, sino que vemos encarnado por actores y situado en unos escenarios reales, con el sonido verosímil –e hiperrealista en algunos casos– y la dramatización aportada por la música. Tan es así, que no imaginamos a James Bond sin un sonido de guitarra eléctrica o vientos metales poderosos que ensalcen su aparición. Brian Morrell (2015) considera que 007 es creación de John Barry –compositor del *James Bond Theme* (Norman & Barry, James Bond Theme, 1962)– como lo es de Ian Fleming –autor de las novelas– o de Cubby Broccoli –productor de las películas.

Así pues, queda clara la influencia y la importancia de la música sobre el personaje de James Bond y que los vínculos de la música con el personaje pueden usarse a modo de herramientas para comunicar. Para encontrar correlaciones entre cualquier tipo de apartados de una película –o, en realidad, de cualquier obra artística– solemos servirnos de la repetición para encontrar patrones. Igual que en una sucesión de números debemos encontrar la relación entre una cifra y la consiguiente, determinando qué operaciones

unifican cada avance de la sucesión; en una obra artística se analiza qué patrones se establecen mediante la repetición. Dentro de este marco, entendemos, por ejemplo, que el reiterado uso de un color en momentos concretos fortalece una idea de patrón y le dan significación en la obra –por ejemplo, el uso del amarillo como el color de la esperanza en *Baby Driver* (Bevan, 2017).

Todas estas ideas, aplicadas en el campo de la música cinematográfica, nos llevan a los términos de «tema» o «motivo», cuya definición es tan amplia que se requerirá de un estudio mayor para comprender la esencia de su semántica, pero que son claras guías para establecer una relación entre la banda sonora y la narración de un film. Es por esto que sirven como instrumento principal y vía más directa –y probablemente acertada– para encontrar los vínculos entre la música y la narración de una película. En pocas palabras: para analizar la funcionalidad narrativa de la música cinematográfica.

Estas relaciones permiten, no solo fortalecer las ideas propuestas y visibles en la imagen, sino también ofrecer una visión más allá, unos sentimientos y emociones que tal vez la imagen se pruebe incapaz de transmitir, o simplemente que se muestran más efectivos si se presentan desde la perceptibilidad más indirecta que ofrece la posición de la música. Es por ello, que la realización de un análisis de una banda sonora puede llegar a considerarse necesario en algunos casos –y, sin duda, relevante en todos ellos–, pues puede mostrarnos perspectivas o puntos de vista que no se habían tenido en cuenta en un primer visionado, que no se presentaban de forma evidente ante nuestros ojos, sino que lo hacían mediante otros recursos menos obvios, como lo es la música. Esta influencia sobre la visión de la narrativa puede ir más allá de un mero sentimiento o emoción efímera atada a un momento concreto de la película, sino que puede hablarnos sobre sus personajes, no solo sobre cómo actúan o cómo piensan, sino también y especialmente sobre como son.

Por todo ello, se considera la música un elemento clave para entender la historia, la trama y los personajes del largometraje *No Time To Die* (Wilson & Broccoli, 2021) –con banda sonora de Hans Zimmer–, suponiendo este la culminación de una saga con continuidad narrativa como lo es el James Bond de Daniel Craig –mencionando al actor que interpreta al personaje no considerando que tiene más mérito que cualquier otro miembro del equipo de producción, sino porque es la cara visible de la línea narrativa que se inicia en *Casino*

Royale (Wilson & Broccoli, 2006) y se concluye en *No Time To Die* (Wilson & Broccoli, 2021).

Asimismo, para llevar a cabo un proyecto analítico respecto a la funcionalidad narrativa de la música cinematográfica, cabe analizar de igual modo la narración; incluyendo trama y personajes. Para ello, hay que ir más allá de lo explícito, de lo que los diálogos nos transmiten y las acciones materializan, debemos preguntarnos por qué un personaje hace lo que hace y actúa como actúa, qué sienten y por qué lo sienten. En definitiva, para analizar una acción de un personaje hay que identificar cómo es y de dónde viene para entender cada matiz de sus acciones; matices muchas veces propiciados por la banda sonora.

El presente estudio abordará todas las cuestiones presentadas en estas breves líneas que introducen la temática. Se ahondará, de este modo, tanto en la narración como en la banda sonora del film analizado para obtener como resultados unos vínculos claros entre ambos campos.

2. Estado de la cuestión

Para ordenar mínimamente este apartado, se tratará del mismo modo que los tres grandes grupos del apartado del 3. *Marco teórico*, siendo estos: análisis narrativo, análisis de bandas sonoras –dentro de análisis– y las bandas sonoras de James Bond.

Empezando por el análisis narrativo, claro está que las aportaciones de Bettetini (1979) y Bellour (2000) acerca de las diferencias en el análisis entre medios como el audiovisual y literario son una guía sobre cómo concebir un análisis cinematográfico. Sin embargo, queda claro que el principal referente en este aspecto es *Cómo analizar un film* de Francesco Casetti y Federico di Chio (1990). Se trata de un libro con una propuesta muy clara y estructurada acerca de los elementos que entran en juego en la narración de un metraje y sus posibles categorías según distintas perspectivas. Parte de lo que lo hace único es su especificidad para el medio cinematográfico, ya que se sirve del lenguaje cinematográfico –en el concepto de «atención», por ejemplo– para dar explicación y categorizar los mencionados elementos narrativos.

Respecto al análisis de bandas sonoras, son muchos los frentes desde los que se ha afrontado el tema. Cook (1987), con su libro *A Guide to Musical Analysis*, sería el principal antecesor a nivel de análisis musical, tratando el tema y analizando metódicamente desde diferentes perspectivas la música. Sus aportaciones ayudaron a entender las posibles aproximaciones desde las que afrontar un análisis más exhaustivo de la música en general y ya tenían en cuenta el concepto de leitmotiv, aunque sin relacionarlo con el mundo del cine.

Otro referente en este sentido ha sido Leonard B. Meyer (1956) con su libro *Emotion and Meaning in Music*, en el que hace una reflexión sobre el efecto de la música sobre el oyente. Esto, claro está, excluye el papel de la imagen en su estudio, cosa que, junto a la antigüedad de su obra, hace que sus afirmaciones tengan presencia limitada en este estudio. Asimismo, sus conclusiones están hoy presentes y asumidas por muchos trabajos actuales, así pues, no conviene ignorar sus aportaciones.

Una guía para la comprensión de la importancia del sonido en el cine y el papel de éste en las emociones del espectador ha sido *L'audio-vision* de Michel Chion (1993), uno de los autores más influyentes, cuyas reflexiones y conclusiones respecto a la relación entre

sonido e imagen son hoy empleadas como material docente. Este libro no ha sido una pauta directa para el presente trabajo, pues la generalización de su enfoque al «sonido» –en general– hace que solo se puedan hacer determinadas asunciones aplicadas a la música. Asimismo, es casi un «manual» para entender debidamente los efectos de la música sobre el espectador si se complementa con las reflexiones de otros autores.

Quien incidió más específicamente en la música para cine fue Claudia Gorbman (1987), con el libro *Unheard Melodies*, aunque se trata de una aproximación más teórica y reflexiva que práctica o analítica. Sus aportaciones dieron paso a la reflexión sobre las funciones de la música en el cine. Estas reflexiones derivaron en la categorización de las funciones en grupos de Román (2008).

Para profundizar en el concepto de leitmotif huelga decir que el libro *Understanding the Leitmotif: From Wagner to Hollywood Film Music* de Matthew Bribitzer-Stull (2015) ha supuesto una gran fuente de información acerca del significado y limitaciones de los conceptos de tema y motivo y, a su vez, un gran medio para conocer otras fuentes que han tratado el tema en cuestión. En el libro se hace un repaso histórico sobre el uso y el significado mismo de dichas terminologías, repasando cómo surgieron los términos y cómo han derivado en el uso cinematográfico que se les da en la actualidad. Todo ello, sin desmerecer las aportaciones al término sobre el que también reflexionan autores como los ya mencionados Cook (1987) y Gorbman (1987), pero también Korsyn (1993); Reiser (1993); Schoenberg (1995); Colón, Infante y Lombardo (1997); McClatchie (1998); Montoya (2014) y Molina (2020).

Respecto a las bandas sonoras de James Bond, existe mucha documentación, pero no extensos análisis, sobre todo en lo que a las últimas películas respecta. Los análisis recientes más notorios en inglés, español o catalán son el de Burlingame (2012) con el libro *The Music of James Bond*, el de Claydon (2014) con su artículo *Bonded to the Series: Musical Style, Performance and the Successes of the 007 Soundtrack* y el de Morrell (2015) con el volumen 3 de sus análisis en *How Film & TV Music Communicate* que, si bien no es exclusivamente de James Bond, tiene un extenso apartado en el que analiza exhaustivamente algunas piezas de las bandas sonoras de 007 –mayoritariamente anteriores a las estudiadas aquí– y reflexiona sobre la identidad de la música de James Bond.

La aproximación de Burlingame (2012) es interesante, sus aportaciones se centran sobre todo en las canciones de cabecera y comenta anécdotas en el proceso de producción de las películas. También menciona las bandas sonoras, pero lo hace desde una perspectiva más descriptiva que analítica, especificando minutajes y lo que se ve en pantalla y explicando el ritmo de la escena en cuestión. Su libro contiene material importante para la concepción tanto del *James Bond Theme* de Barry y Norman (1962), como del resto de películas –aunque (por su cronología) solo incorpora la música hasta *Quantum of Solace* (Wilson & Broccoli, 2008).

El enfoque de Claydon (2014) sí que se hace desde un punto de vista más analítico, aunque también enfoca bastante su análisis en las canciones de cabecera. Sus conclusiones y propuestas respecto a los motivos del *James Bond Theme* han sido tomadas como punto de partida para la propuesta final de los motivos clásicos de James Bond para el presente trabajo.

También es obvio que, al ser la película analizada en el presente trabajo –*No Time To Die* (2021)– estrenada hace pocos meses, ha sido imposible encontrar documentación de fiabilidad que analizara su banda sonora.

3. Marco teórico

3.1. Análisis

El concepto de «análisis» ha perseguido a la humanidad desde hace siglos, naciendo como la oposición a la «síntesis». Así pues, en cierto modo, analizar supone la inversión de un proceso creativo que ha llevado a la obra a ser como es, en el que previamente se habían sintetizado las ideas en una sola obra o producto final. A pesar de ello, al concepto de análisis se le atribuyen ya incontables significados y aborda nuevos horizontes más allá de ser un mero antónimo de «síntesis».

Para concretar el ámbito de referentes y apuntando ya al cine, nos serviremos del planteamiento respecto al análisis que formularon Francesco Casetti y Federico di Chio (1990) en su libro *Cómo analizar un film*, que es, aún a día de hoy, referencia y escuela del mundo cinematográfico. En ese libro Casetti y di Chio (1990) explican:

Podemos definir intuitivamente el análisis como un conjunto de operaciones aplicadas sobre un objeto determinado y consistente en su descomposición y en su sucesiva recomposición, con el fin de identificar mejor los componentes, la arquitectura, los movimientos, la dinámica, etc.: en una palabra, los principios de la construcción y el funcionamiento. (p.17)

Así pues, podemos entender el análisis como aquello que pone en evidencia elementos más simples individualmente, que, una vez juntados, conforman el todo que entendemos como obra o producto final. Puesto que el análisis en sí mismo supone la exposición de diferentes recursos a distintos niveles y, por lo tanto, tiene que presentarse de manera clara y con argumentos —ya que el análisis, como la interpretación misma de una obra, está inevitablemente sujeto a cierta subjetividad— Casetti y di Chio (1990) plantean el análisis como un recorrido que mejora la inteligibilidad de la obra.

Encapsulando el análisis en el cine, autores como Bettetini (1979) o Bellour (2000) exponen la problemática —o peculiaridad— del propio medio. Así como un libro —ya que mayoritariamente se brinda el ejemplo de la literatura— se puede consumir al ritmo y en el orden que el receptor —considerando al autor de la obra como el emisor del

mensaje— desee, una película está sujeta a una duración concreta, un ritmo determinado de flujo sonoro y visual y un orden específico de fotogramas.

Parte de estas limitaciones, cierto es, han sido suplidas por los avances de la tecnología —hoy en día contamos con una barra que expone la situación temporal en la que nos encontramos y que podemos manipular a nuestro antojo, incluso podemos variar la velocidad de su avance—, pero, así como el ritmo de lectura supone algo personal que cada uno decide y que no altera la obra original, el ritmo de reproducción de un film sí que altera la obra y carece de sentido alguno si lo que queremos es analizar la obra tal y como el autor —o autores— quiere que lo hagamos. Todo ello sin contar que las limitaciones técnicas de su contexto son mucho más notorias que en el caso de la literatura.

Sin embargo, la limitación misma del cine es su mayor virtud. Si bien esta estructuración y reproducción inamovible ofrece una imagen muy concreta del mensaje, que no da pie a una libertad en la imaginación del receptor como sí se da en la literatura dada su abstracción, también otorga un control al autor único que le ofrece nuevos medios a través de los cuales comunicar su mensaje.

Haciendo un ejercicio de, paradójicamente, síntesis, entendemos que así como el «qué» supone una diferencia entre medios, la máxima de las diferencias reside en el «cómo». Para ello Casetti y di Chio (1990) plantean la diferencia entre reconocer y comprender; estableciendo el reconocimiento como «la capacidad de identificar todo cuanto aparece en pantalla [...] captar esencialmente la identidad» (p.21), y la comprensión como «la capacidad de insertar todo cuanto aparece en pantalla en un conjunto más amplio» (p.21-22). Es decir, uniendo la definición acerca de los conceptos mencionados planteada por los propios autores: reconocer e identificar los elementos que conforman una obra para descomponerla, y analizar cómo se complementan, cuál es su aportación y su significado en el conjunto para recomponerla y facilitar su inteligibilidad.

Teniendo en cuenta la multitud de factores y elementos que componen un film —prueba de ello es la cantidad de personas con habilidades en campos más que diversos que participan en una producción audiovisual— parece imposible abordar el análisis del film en un proyecto de este calibre. Incluso si nos centráramos en uno de estos elementos — como lo es la banda sonora— tendríamos que analizar el cómo encaja con el resto de

piezas para determinar realmente sus aportaciones, y hacerlo sin analizar también el resto de elementos derivaría en un análisis superficial que no cumpliría con los criterios propuestos por Casetti y di Chio (1990). Así pues, este análisis se acotará a la funcionalidad narrativa de la banda sonora y, por ello, en el siguiente apartado, comprenderemos lo que un análisis mínimamente profundo de la narración de un film comporta, en una propuesta de los mismos autores italianos que han capitalizado este apartado.

3.1.1. Análisis de la narración de Casetti y di Chio (1990)

De modo parecido al que se ha abordado el concepto de análisis, conviene reflexionar sobre qué es o a qué nos referimos cuando hacemos uso del término «narración». Por lo general, entendemos la narración como el conjunto de sucesos que hacen que unos personajes pasen por una aventura o transformación, ya sea más o menos exteriorizada; en pocas palabras, un relato. Pero si bien esto puede incluirse dentro del significado de narración, debemos reflexionar sobre los límites de esta definición, pues tratándose de un relato de ficción –incluso si está basado en hechos o personajes reales– entendemos que los personajes –tal y como los concebimos en la diégesis– no existirían en primer lugar si no hubiese un relato y, por lo tanto, forman parte del significado de narración.

Para explicarlo, Casetti y di Chio (1990) argumentan que el término «narración», en sí mismo, se refiere tanto al «historia» como al «relato» (p.171-172). En este sentido entendemos «historia» como al «contenido de la imagen» (p.172) –es decir, el «qué»– y «relato» como el «modo en que se organizan y presentan las imágenes» (p.172) –es decir, el «cómo». Como se puede apreciar, el choque de conceptos en las definiciones entre «qué» y «cómo» resulta algo vital para interpretar en profundidad los elementos que componen una obra, entendiéndolos individualmente para comprenderlos en su conjunto.

Teniendo todo ello en cuenta, Casetti y di Chio (1990, p.172) ofrecen la siguiente propuesta de definición: «La narración es, de hecho, una concatenación de situaciones, en la que tienen lugar acontecimientos y en la que operan personajes situados en ambientes específicos». No es de extrañar que pretender sintetizar conceptos tan amplios como la narración derive en una definición ambigua a más no poder, tan genérica que apenas implica normas o requisito alguno y cuya interpretación puede llevar a la confusión más exasperante si no se ve plasmado sobre conceptos más concretos.

Es por ello que los autores italianos, a raíz de esta propuesta de definición, encuentran los tres puntos clave para profundizar sobre dichos conceptos más concretos: sucede algo, le sucede a alguien o alguien hace que suceda, y el suceso cambia poco a poco la situación. Todo esto lleva a la descomposición categórica que estructura el análisis narrativo del presente trabajo: los existentes (le sucede a alguien o alguien hace que suceda), los acontecimientos (sucede algo) y las transformaciones (el suceso cambia poco a poco la situación) (Casetti y di Chio, 1990, p.172-173).

Sin ánimo de que esto se convierta en una extensión o repetición de *Como analizar un film* (Casetti y di Chio, 1990), se expondrá la propuesta de categorización y se definirán de manera breve los argumentos y explicaciones de dicha propuesta. Entiéndase los tres siguientes apartados –derivados de esta propuesta– como una de las muchas posibles explicaciones acerca de unas ideas cuya autoría es de Casetti y de di Chio (1990, p.171-218), que se cita aquí –antes de la explicación completa– clara y manifiestamente para evitar tener que interrumpir la explicación con citas intertextuales, a no ser que se trate de citas literales, en cuyo caso por la misma normativa que rige la metodología de citación que el presente trabajo sigue y por ética propia, evidentemente, sí que serán citadas.

3.1.1.1. Existentes

Entendemos como existentes todo lo que hay dentro de la historia, incluyendo cualquier cosa visible o «tangible»: objetos, personas, lugares... en definitiva, todo lo que sale en pantalla o está presente en la diégesis. Sin embargo, cabe separar los existentes por su importancia en la narración, estableciendo una categorización previa entre «personajes» y «ambientes».

Como breve resumen, existen tres criterios esenciales para distinguir entre personajes y ambientes. El primero de ellos es el criterio *anagráfico* (Casetti y di Chio, 1990, p.174), que se relaciona con el nombre que da identidad al existente. Existen tres niveles, un existente con nombre propio, el existente que forma parte de un colectivo y el existente con una identidad completamente genérica. Para contrastar estos tres casos en una película que sirva de ejemplo nos serviremos de *Pirates of the Caribbean: At World's End* (Bruckheimer, 2007). Will Turner, en este caso, es un personaje con un nombre propio; la armada británica supondría un colectivo con cierta concreción; mientras que una espada, una balsa, o un hombre cualquiera, cuya referencia es completamente genérica,

deriva en un existente anónimo. Huelga decir que a mayor concreción, más presencia en la narración del existente como «personaje».

El segundo criterio es el de la *relevancia* (Casetti y di Chio, 1990, p.174), referido al peso narrativo que tenga el existente. Aquí no existe una categorización pura, hablamos más de un grado –hasta cierto punto subjetivo– de importancia en la trama. Esto lleva a veces a colectivos, como la mencionada armada británica del ejemplo anterior, a contar con la importancia de un «personaje», ya que son partícipes de la mayoría de acontecimientos importantes que suceden en la trama –guiados por Beckett, quien sí que es personaje de suma importancia pero el cual no sería nadie sin el poder que le ofrece la armada.

El tercer criterio es el criterio de *focalización* (Casetti y di Chio, 1990, p.175), relacionado con la atención o el protagonismo que se le ofrece al existente mediante el lenguaje cinematográfico, es decir: la cámara, en todos los sentidos –Dónde se sitúan los personajes en el plano (de fondo o en primer plano), planos más abiertos o más cerrados, cuántas veces sale en pantalla...–; o porque supone un núcleo para otros elementos de la historia. Siguiendo el ejemplo de antes, el gobernador Swann es un personaje con mucha relevancia en la trama y con un nombre propio y, sin embargo, no cuenta con demasiados minutos de pantalla puesto que la cámara prioriza a nuestros protagonistas en su travesía y tampoco supone ningún núcleo en la historia, no hay tramas realmente relevantes que dependan de él y sus acciones. Esto, por supuesto, no le relega al papel de «ambiente», pero sí que hace que su papel como personaje pierda cierta importancia en el cómputo general de la narración.

Teniendo todo esto en cuenta, asumimos que un personaje es todo aquel existente con un nombre propio –o el punto intermedio entre eso y el anonimato, como lo serían los nombres colectivos mencionados antes–, con cierta importancia o incidencia narrativa y con un mínimo de atención por parte de la cámara o la historia. Con esta dicotomía de los existentes discernida, podemos avanzar a la categorización de los personajes, que podemos hacer desde diferentes prismas: considerando el personaje como *persona*, como *rol* y como *actante*.

En el caso del personaje como *persona*, pasamos inevitablemente por sus características físicas, sociodemográficas y psicológicas. Para explicarlo de manera menos técnica y más completa, sirvámonos de la explicación que dan Casetti y di Chio (1990) «Analizar al

personaje en cuanto *persona* significa asumirlo como un individuo dotado de un perfil intelectual, emotivo y actitudinal, así como de una gama propia de comportamientos, reacciones, gestos, etc.» (p.178). Los autores proponen esta serie de distinciones: un personaje plano (Gibbs) o redondo (Elisabeth), un personaje lineal (Beckett) o contrastado (Davy Jones), y personaje estático (el primero al mando de Jones) o dinámico (Will). En el fondo todas ellas van enfocadas a una misma dirección: la dimensionalidad del personaje. Un personaje tridimensional será un personaje con contradicciones y complejidad, mientras que un personaje unidimensional será un personaje simple y lineal. Usualmente un personaje tridimensional será dinámico y un personaje lineal será estático, siempre hay excepciones, pero por los recursos propios destinados a cada uno de estos tipos de personajes, el dinamismo o estatismo de un personaje se verá mermado.

Si hablamos del personaje como *rol*, tenemos en cuenta que situamos sus acciones en un marco relativamente genérico, no le juzgamos desde un prisma puramente individualista, sino que situamos sus acciones y/o actitudes en un marco mayor, en un «estereotipo» –en el sentido menos peyorativo de la palabra–, en un rol. Esta mirada lleva a Casetti y di Chio (1990) a hacer las siguientes distinciones (p.179-180): personaje activo (Will) o pasivo (padre de Will) –según si es la fuente directa de la acción o quien se ve influenciado por la iniciativa de otros–, personaje influenciador (Beckett) o autónomo (Sparrow) –según si es él mismo quien lleva a cabo las acciones o hace que otros las hagan por él–, modificador (Elisabeth) o conservador (Asamblea de Hermanos) –dependiendo de si el personaje es defensor del contexto o situación actual y lucha por conservarlo o, por el contrario, lucha para promover un cambio–, y protagonista (Will) o antagonista (Davy Jones).

En este prisma –del rol– Casetti y di Chio (1990, p.180-181) hacen uso de dos modelos que aplican a los personajes de Ringo y el sheriff de la película *Stagecoach* (Wanger, 1939): el *official hero* (el sheriff) y el *outlaw hero* (Ringo). Casetti y di Chio (1990) encapsulan estos dos modelos en el contexto americano, poniéndolo de ejemplo en las películas americanas entre los treinta y los cuarenta, pero su definición es aplicable a personajes de todo tipo de películas en la actualidad y, de hecho, sobre todo lo es en las películas de James Bond. El *official hero* es una encarnación de los valores de la colectividad, de la fe en la sociedad y en el convencimiento de que la ley está por encima de todo, ya que ha estado creada y decidida por los valores éticos de todos. Una frase que resumiría la postura del *official hero* sería: «[...] los procedimientos legales objetivos [...]»

están por encima de las nociones individuales del bien y del mal» (Casetti y di Chio, 1990, p.181). Mientras que el *outlaw hero* sería todo lo contrario, una persona ambiciosa que busca conseguir sus objetivos individuales, que es un aventurero, un soñador y que cree en la autodeterminación y se guía por impulsos. Solemos hablar de una persona que toma la ley por su mano, que dice saber «lo que es justo y lo que no lo es» (Casetti y di Chio, 1990, p.181).

Por último, tratar al personaje como *actante* implica relacionarlo con el resto de existentes. Esta relación determinará el «lugar [...] en la narración y la contribución que realiza para que ésta avance» (Casetti y di Chio, 1990, p.183). Desde esta perspectiva existen distintos ejes, pero el principal y más importante es sin duda el que existe entre *Sujeto* y *Objeto*. Entendemos, en esta relación, que el Sujeto persigue conseguir o conquistar el Objeto, influyendo en su entorno o sobre el Objeto mismo: y el Objeto es «el punto de influencia de la acción del Sujeto» (Casetti y di Chio, 1990, p.184), el deseo del Sujeto y sobre lo que operar. El Objeto puede verse inmiscuido en distintas visiones, pero Casetti y di Chio (1990, p.184) proponen una que se considera relevante para el presente trabajo: la del Objeto final y el Objeto instrumento, dependiendo de qué uso o retribución quiera el Sujeto de él; si es con el objetivo de conseguir algo más o como meta final.

Otro eje de esta perspectiva es el de *Destinador* y *Destinatario*. El Destinador es el origen del Objeto, la razón por la que el Objeto es Objeto, la fuente de la historia. El Destinatario es quien se beneficia del éxito del Sujeto en su consecución del Objeto; obviamente puede tratarse del Sujeto mismo y pueden –y, en realidad, suelen– haber más de uno. En las películas de agentes secretos –como lo es James Bond– y suponiendo un ejemplo genérico, el jefe de la agencia secreta de turno, quien ofrece las misiones a los agentes de campo, sería el Destinador, mientras que el Destinatario es mucho más variable según el film que tratemos –en muchas ocasiones el destinatario es el resto del mundo al que nuestro Sujeto salva de la destrucción. Huelga decir que en muchos casos el papel de Destinador reside en un limbo abstracto, ambiguo y subjetivo, pues en ocasiones simplemente son parte de las ambiciones del personaje, y todo lo que se puede hacer es especular por qué razón el personaje desea eso. Por poner un ejemplo, Casetti y di Chio (1990, p.185-186), en su ejemplo de *Stagecoach* (1939), argumentan que el Destinador es la Ley del honor, que es la que impulsa a Ringo a tomar su venganza; pero del mismo

modo podríamos defender que el Destinator es el propio deseo de venganza, o incluso dignificar la muerte de su padre y su hermano.

El último eje dentro del prisma del personaje como actante es el del *Adyuvante* y *Oponente*. Puede parecer algo obvio: el Adyuvante ayuda al Sujeto para conseguir el Objeto mientras que el Oponente pretende impedirlo. Sin embargo, los términos Adyuvante y Oponente son relativos, pues depende de a qué Sujeto u Objeto nos estemos refiriendo. Por ejemplo, siguiendo con la referencia de *Pirates of the Caribbean: At World's End* (2007), es curioso ver como Barbosa es el Adyuvante y Oponente de Sparrow a la vez; pues Jack pretende conseguir el cofre de Davy Jones y atravesar su corazón, cometido en el que Barbosa le ayuda; pero a su vez quiere ser el capitán de la Perla Negra, objetivo para el cual Barbosa supone un impedimento, pues ambos persiguen este mismo Objeto.

3.1.1.2. Acontecimientos

Antes de iniciar la categorización de los acontecimientos, conviene destacar una diferencia preliminar que podemos establecer según el agente originario del acontecimiento. Consideramos como *acciones*, aquellos acontecimientos que son provocados por un agente animado, y *sucesos* «si el agente es un factor ambiental o una colectividad anónima» (Casetti y di Chio, 1990, p.188). Igual que con los existentes pues, discernidas las diferencias entre acciones y sucesos, se contemplan tres perspectivas distintas: como *comportamiento*, como *función* y como *acto* –aunque de esta última se hará una reducción significativa de su explicación dada su relativa relevancia en este proyecto y su extensa definición completa.

Teniendo en cuenta la acción como *comportamiento*, esta supondrá «una actuación atribuible a una fuente concreta y precisa, e inscribible en circunstancias determinadas» (Casetti y di Chio, 1990, p.188). Todo esto abre un abanico muy amplio de subcategorías con las que construir un análisis, pero dada que la profundidad en este caso queda completamente en manos de quien haga uso de esta propuesta, nos ceñiremos a tres distintivas concretas: voluntario o involuntario, transitivo o intransitivo, y único o repetitivo. La particularidad y la gran baza con la que podemos determinar qué acontecimientos son trascendentales para otros personajes y cuales no, es la transitividad,

cuya característica implicaría que la acción promueva a otro agente a hacer una acción en relación a ella, es decir: genere nexos.

De igual modo que con los personajes existen los roles, siendo estos funciones y perfiles típicos de personajes en los que los enmarcados para tener una referencia genérica; las acciones pueden calificarse según su *función*. Esta perspectiva podría constar de un listado infinito de acciones estandarizadas, dependiendo de a qué nivel de concreción queramos situarnos, pero Casetti y di Chio (1990, p.190-192) proponen una serie de funciones que se repasan brevemente a continuación:

- La *privación*: se trata de un tipo de acción que quita o imposibilita hacer uso de o estar con algo o alguien que a otro personaje le resulta querido, casi vital. Por poner un ejemplo –y entendiéndolo en el marco cómico de la película– Barbosa priva a Jack de su puesto de capitán.
- El *alejamiento*: supone un tipo de acción que sitúa a un personaje lejos de un lugar deseado –puede ser el hogar de uno mismo, como cuando se es repudiado– y eso implica el regreso o la búsqueda de una solución.
- El *viaje*: esta función implica un cambio de paradigma para el personaje implicado, un trayecto, sea físico o psicológico, siendo el psicológico –según Casetti y di Chio (1990, p.191)– el realmente relevante. Esta función consta de una acción mayor, por etapas.
- La *prohibición*: en cierto modo es una función parecida a la privación y, poniéndonos abstractos, podríamos usar ambas funciones para una misma acción – en algunos casos. Sin embargo, la prohibición implica establecer unos límites que el personaje es incapaz de sortear. Por ejemplo: el padre de Will desea ir con su hijo, pero no puede salir del barco por su maldición –lo que, en parte, sería también la privación de ver a su hijo o de su libertad misma.
- La *obligación*: del mismo modo que la prohibición es el «no poder hacerlo», la obligación es el «debes hacerlo». Esta función desata un doble potencial desenlace –en el caso de contar con un final–, el *cumplimiento* o la *evasión*. Es una función típica de las películas de agentes secretos en las que hay que cumplir una serie de misiones –o una misión principal que lleva a distintas operaciones.
- El *engaño*: esta función se cuenta por sí sola; requiere de una trampa, estratagema o triquiñuela que implique que otro personaje piense una cosa que realmente no es.

- La *prueba*: siendo el título de la función lo suficientemente *autoexplicativo*, podemos obviar su definición y mencionar directamente subcategorías. De un modo parecido al que sucede con el concepto de Objeto instrumento y Objeto final, entendemos como *prueba preliminar* aquella que sirve al propósito de conseguir superar la *prueba definitiva*, que puede acabar en victoria o derrota.
- La *reparación de la falta*: una vez superada la prueba definitiva, el personaje revierte la situación tras la privación, recupera lo que se había perdido.
- El *retorno*: funciona mayoritariamente complementando la reparación de la falta y como contrapartida a la función de alejamiento; el personaje regresa al lugar que dejó atrás.
- La *celebración*: también suele ir de la mano de las últimas dos funciones, en la que se reconoce y retribuye al personaje al ser reconocido como victorioso.

Sin ánimo de estigmatizar, todas las películas de James Bond abren con una secuencia inicial que deriva en una penalización –mayoritariamente negativa en el caso de las películas de Daniel Craig. Por ejemplo: en *Casino Royale* (2006) Bond pierde información vital para el MI6, que desata la operación en la cual consiste gran parte de la película; en *Skyfall* (Wilson & Broccoli, 2012) James Bond recibe un disparo que lo hiere gravemente y afecta a sus capacidades físicas, que se ponen en duda durante la mayor parte del metraje; en *Spectre* (Wilson & Broccoli, 2015) Bond pone en evidencia el MI6 en una batalla que causa la destrucción de muchas calles de México, lo que sirve como detonante para que el MI6 casi desaparezca y tenga que redimirse a lo largo de la película. Estas acciones en las secuencias iniciales, aunque individualmente distintas, sirven a una función común, aunque se encuentran en un paso intermedio de generalización entre la formalidad y la abstracción.

Por último, en el grado máximo de abstracción, encontramos las acciones como *actos*. Desde esta perspectiva podemos establecer nexos entre funciones y otras funciones, funciones y personajes, o funciones y estadios de personajes –las etapas del sujeto.

3.1.1.3. Transformaciones

Conociendo los existentes y los acontecimientos, queda hablar de los efectos de los acontecimientos en los existentes, de la evolución de estos últimos respecto al impacto, efecto o sucesión de los primeros, el paso del estado de una situación o un escenario

concreto a otro, las transformaciones. Casetti y di Chio (1990, p.198-207) proponen tres prismas desde los que analizarlas, de nuevo de más concreta o «fenomenológica» a más abstracta: como *cambios*, como *procesos*, y como *variaciones estructurales*.

Si los percibimos como *cambios*, hay dos puntos de partida desde los que situar el enfoque: uno es desde los personajes, quienes son los sujetos del cambio, en quienes los vemos reflejados, por quienes sucede o hacia quienes sucede; el otro es la acción en sí misma que provoca ese cambio, considerándose el «motor» del cambio (Casetti y di Chio, 1990, p.199).

Si lo vemos desde el punto de vista del personaje entendemos que se trata de un cambio de *carácter* –cambio en el «modo de ser»– o de un cambio de *actitud* –cambio en el «modo de hacer»– (Casetti y di Chio, 1990, p.199). Existen más categorías posibles dentro de este punto de vista, pero se trata de categorías secundarias que en las que no se va a profundizar en el presente trabajo.

Si hablamos desde el punto de vista de la acción, son muchas las categorizaciones que se pueden derivar, a continuación, se mencionan las que se consideran más relevantes: *lineales*, continuos y uniformes, o *quebrados*, contrastados e interrumpidos; *lógicos*, que se rigen por la causalidad, o *cronológicos*, que son cambios originados por el paso del tiempo. Existen transformaciones que pueden dejar lugar a dudas respecto a esta última dicotomía, aunque en cierto modo muchas partes de estas categorías pueden considerarse mixtas o dependen de cierta subjetividad para ser calificadas, dentro de que esta propuesta se enmarca con un fin sistemático, es cierto que sirve más a modo de pauta que directriz, pues en el fondo una misma narración puede contar con distintas versiones usando esta misma propuesta.

Cambiando de perspectiva, si entendemos las transformaciones como *procesos*, los concebimos como una modificación del estado anterior. De este modo, existen dos alteraciones posibles, de *mejoramiento* y de *empeoramiento*. De modo parecido al que nos encontrábamos con los términos Adyuvante y Oponente –según el sujeto desde el cual lo interpretáramos– el mejoramiento o empeoramiento de una situación dependerá del punto de vista que tomemos, generalmente guiado por el personaje –o los personajes– *orientador*, desde cuya perspectiva vivimos la historia y quien, generalmente, es el protagonista de la narración –esto no siempre sucede, en *Pirates of the Caribbean: At*

World's End (2007) el protagonista real de la historia es Will Turner, mientras que el orientador, en cierto modo, es Jack Sparrow, con quien no siempre comparte Objeto.

Por último, si usamos el prisma de las transformaciones como *variaciones estructurales*, lo hacemos desde el nivel más abstracto y general. De esta manera las entendemos como variaciones del relato que, en términos generales, según Casetti y di Chio (1990, p.204-205), se pueden resumir en cinco operaciones: la saturación, la inversión, la sustitución, la suspensión y el estancamiento. Se presentan a continuación de manera muy breve y concisa.

1. La *saturación*: es la variación cuyo desenlace se antojaba predecible dadas las premisas iniciales y cuyo recorrido son solo obstáculos que sortear para llegar a dicho desenlace.
2. La *inversión*: en este caso la situación inicial se convierte directamente en el objetivo a conseguir, la meta; pues se pierde lo que se tenía y se pretende recuperarlo.
3. La *sustitución*: en esta variación estructural no contamos con ninguna relación entre la situación anterior y la nueva, simplemente llegamos a ella por sucesión.
4. La *suspensión*: resuelve una situación cuyo desenlace –más o menos predecible– queda interrumpido y queda rota o abierta a otros posibles desarrollos.
5. El *estancamiento*: es la variación narrativa que niega su propio significado, es decir, que no es una variación real, sino que mantiene los estados iniciales sin proponer ningún cambio y que solo reitera los elementos que estaban presentes desde el principio.

3.1.2. Análisis de bandas sonoras

Antes de indagar en profundidad acerca de las posibilidades que existen en el análisis de una banda sonora, es necesario destacar el significado que le damos precisamente al objeto de estudio: la «banda sonora». En las películas en fotoquímico –en cinta– encontramos que el sonido proviene de una banda –que puede estar codificada de distintas maneras– situada al lado de los fotogramas, de ahí que se conozca como banda sonora. Estricta y técnicamente hablando pues, nos referimos a banda sonora cuando hacemos alusión a todo el sonido dentro de una obra cinematográfica, la película sin la imagen. Sin embargo, se ha generalizado popularmente una definición más concreta del término, que hace alusión únicamente a la música cinematográfica –término técnicamente más

correcto. Tan es así que incluso los Premios de la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas –o Premios Óscar– otorgan el premio a la mejor banda sonora al compositor de la música del film y, por lo tanto, consideran que el término se concreta a esa acotación aceptada popularmente. Dicho esto, en el presente trabajo si se hace –o se ha hecho– alusión al término «banda sonora» se hará refiriéndose a la evolución de su significado, es decir, únicamente a la música y no a la totalidad del sonido.

Con los términos concretos explicados, cabe introducir unos conceptos más generales primero. En su libro *A Guide to Musical Analysis*, Cook (1987) plantea diferentes aproximaciones para la composición musical. Entre ellas, existe la aproximación tradicional, que queda descartada, primero, por considerarse obsoleta ya por aquel entonces y, segundo, por darle mucha importancia a la «forma» de la composición –la estructura general–, pues en el caso de las bandas sonoras esa estructura, aunque en muchas ocasiones coincidente, no está –mayoritariamente– determinada por el sonido, sino por la imagen.

A pesar de ello, se menciona la aproximación tradicional por una de sus grandes aportaciones que se toman en cuenta en análisis contemporáneos de la música: las «expectativas». Si hablamos del «estilo tonal» –estilo propio de la vasta mayoría de canciones del mundo occidental–, Meyer (1956), en su aproximación psicológica, introduce el concepto de «tendencia», refiriéndose a la progresión natural de una canción a partir de unas bases siguiendo el orden propio del estilo tonal. Meyer (1956) habla acerca de cómo estas progresiones son escuchadas y procesadas según lo que el oyente espera de ellas de manera automática e inconsciente, siendo estos dos últimos factores directamente proporcionales: cuanto más automática sea, más inconsciente. Pero, si se altera de algún modo o se inhibe una parte de la progresión natural de la composición, esa automatización salta, la inconsciencia pasa a ser consciencia, y el oyente se percata de que sus expectativas han sido alteradas. Pese a que ahora apreciemos una pausa momentáneo de estos conceptos, luego serán recuperados para profundizar sobre temáticas que conciernen de igual modo a este trabajo.

Una forma de entender qué está aportando el sonido –en el que se incluye la música– a una escena es el «Método de los ocultadores» propuesto por Michel Chion (1993), consistente en visionar repetidas veces una escena: algunas veces con sonido e imagen, otras solo con sonido y otras solo con imagen. De este modo podemos apreciar cada faceta

sin la influencia de la otra, «oír el sonido como es, y no como lo transforma y enmascara la imagen; y ver la imagen como es, y no como el sonido la recrea» (p.143). Todo ello es relevante, pues tal vez, sin imagen, el sonido que parecía lluvia ahora nos parece huevos friéndose, y la pistola que parecía imponente, parece de juguete. Lo mismo aplica a la música, puede que una escena que parecía épica sea en realidad un sacrificio y nos parezca trágica, que una acción irrelevante nos parezca relevante, o que una imagen que parecía seria y plana, nos parezca sofisticada.

Este método nos permite, además, descubrir nuevos horizontes que, tal vez, no se contemplaban. No solo la música puede llegar a reforzar una imagen, también puede subvertir su significado aparente. Respecto a esto, Chion (1993) habla de la *empatía* de la música, obteniendo dos vertientes contrapuestas: el efecto empático y anempático de la música. En el caso del efecto empático, nos encontramos con una música que acompaña directamente las emociones de la imagen, si vemos a una persona agonizando y visiblemente triste al tener que dejar esta vida, irá acompañado de una música melancólica, puede que unos violines que le den más dramatismo a la escena. Por contrapartida, la música anempática contrasta con lo que vemos en pantalla, puede que expresando algo que la imagen no pueda ver y, por lo tanto, ofreciendo un punto de vista o pensamiento no explícito o aparente, o puede que precisamente para generar un efecto concreto en el espectador.

Presentados algunos conceptos básicos de los cuales el presente trabajo se servirá –directa o indirectamente– para el posterior análisis, centremos la reflexión en el concepto primordial a partir del cual podremos generar nexos con el ya presentado análisis narrativo: el leitmotiv.

3.1.2.1. Leitmotiv y funcionalidad

Volviendo a Cook (1987), argumentaba que, en la música clásica, desde Wagner a Beethoven, pasando por una gran retahíla de artistas, se hacía uso de *motifs* recurrentes (p.91). Un *motif* (también nombrado motivo, *motiv*, *leitmotiv* o leitmotiv), recurriendo al *Cambridge Dictionary* (s.f.) para condensar la idea en unas pocas palabras, es una idea usada recurrentemente en una obra literaria o musical. Cook (1987) menciona concretamente el caso de Wagner, cuyos leitmotivs están compuestos de tal manera que sean fácilmente identificables. Además, Wagner impulsó una de las prácticas de los

motivos más aplicadas en las bandas sonoras actuales, tan es así que Alba Montoya (2014) denomina como «leitmotiv wagneriano» a la técnica consistente en «relacionar una determinada melodía a un personaje, situación o evocación, para vincular música y argumento». Aunque para muchos de los autores que han tratado el tema (Reiser, 1993, p.220; Colón, Infante y Lombardo, 1997, p.23; Molina, 2020) la definición de «leitmotiv» –a secas–, aplicado a las bandas sonoras y al cine, ya contiene en sí misma la asociación con dichos elementos de la historia (ya sean personajes o situaciones).

Dicho esto, cabe indagar en el significado de la palabra y sus límites, ya que establecer una mera definición enciclopédica y contentarnos con la ejemplificación de menciones de unos pocos autores no serviría; pues el leitmotiv, incluyendo todas las acepciones equivalentes mencionadas antes –motivo, motiv y leitmotif–, será la base del análisis de la música cinematográfica en el presente trabajo.

Para empezar, para poder encontrar el simbolismo o función de la música, debemos encontrar su significado. Kirby (2004), en un análisis de las músicas de Wagner explica que el significado de un tema (musical) proviene de su recurrencia. También Claudia Gorbman (1987) reflexiona sobre el concepto de «tema» –de nuevo, musicalmente hablando– argumentando que un tema es cualquier cosa escuchada más de una vez. Así pues, entendemos que el concepto de reiteración o, siendo más precisos, «repetición» es un gran método de comunicación por parte del compositor de la música. Esta repetición puede darse en distintas formas, ya sea una armonía, una melodía, una orquestación, una sonoridad, una textura, etc. También argumenta al respecto Alfred Lorenz (citado por McClatchie, 1998), quien defiende que el primer paso para establecer un tema es la repetición, literal o variada.

En los últimos conceptos mencionados, el de la repetición literal o variada, reside un debate en sí mismo en el que no se indagará en profundidad, pero merece la pena mencionar. El propio Wagner (citado por Korsyn, 1993) defendía que la repetición sin variación es una necesidad inorgánica desarrollada de la música absoluta. Sin embargo, huelga decir que la repetición estrictamente literal no es común, puesto que el contexto en el que se vea inmiscuido el tema mayoritariamente será distinto. Así lo defiende Bribitzer-Stull (2015, p.35), que explica que la repetición musical es raramente exacta, y que hay que encontrar un balance entre homogeneidad, continuidad y coherencia, con variedad de modos y contextos. El mismo autor (p.36) argumenta que, dado que dos

repeticiones no serán percibidas del mismo modo en ningún caso —pues, como mínimo, el tiempo en el que se escuchan será distinto—, el contexto lo es todo. Todo ello podemos juntarlo con los conceptos de expectativas de Cook (1987) y de tendencia de Meyer (1956); si bien existe una tendencia típica con la cual resolver una armonía o melodía, se fortalece aún más si dicha melodía o armonía nos es conocida, es decir, si la hemos escuchado antes.

De todos modos, hemos indagado en el concepto de tema, pero ¿qué relación tiene con el concepto de motivo? No existe una translación directa de definiciones, pues ambos han sido mencionados en distintos contextos aislados del otro, pero en el fondo la diferencia principal que reside entre ambos conceptos es su extensión. Entendemos un motivo como cualquier elemento musical que aporta coherencia y continuidad mediante la referenciación y el desarrollo a distintos niveles (Bribitzer-Stull, 2015, p.46), siendo parecido al tema pero exigiéndole al tema un vínculo mayor con el elemento narrativo dramático explícito al que se refieran, lo que requiere de más duración.

Dado que lo que queda en el aire son los límites del motivo —su duración, sus posibilidades de variación sin dejar de ser considerado un mismo motivo, etc.— sirvámonos de la definición de Schoenberg (1995), que argumenta que el motivo es la parte más pequeña de una pieza con el requisito de que, a pesar de sus cambios y variaciones, siga siendo reconocible. Parece una definición muy poco concreta, pero esto se da porque en el fondo, parte importante intrínsecamente en la definición de «motivo» es esa inconcreción, esa libertad dentro de los requisitos. Es por ello que, como sentencia a esta indagación, podemos concluir con la reflexión de Bribitzer-Stull (2015, p.51), quien dice que los motivos deben ser musicalmente flexibles, tanto en forma como en duración.

Se debe, en este punto, introducir el concepto de la funcionalidad de la música en el cine. ¿A qué propósito sirve la música en el cine? ¿Qué relación tiene o se puede establecer con lo visual? Claudia Gorbman (1987) explicaba que la música da forma a nuestra percepción de la narrativa y explica que no puede considerarse un hecho inocente o accidental (p.11). También hace un símil con la luz, habla de cómo ambos recursos, libres de la explicitud verbal, establecen un ambiente y un tono en la película; que guían al espectador.

A partir de esta reflexión, Juan José Molina (2020) nos habla de las dificultades del medio audiovisual para ofrecer una información completa. Lo compara con la literatura, donde un escritor tiene un número indefinido –a priori, ilimitado– de palabras para describir cualquier elemento de la historia, mientras que en el medio audiovisual contamos con recursos limitados en ese sentido. Por eso, Molina indaga en la necesidad de un «subtexto», que no deja de ser un concepto ligado a las características de la música explicadas por Gorbman (1987) y mencionadas anteriormente.

Román (2008, p.129, 130; citado y explicado por Molina, 2020, p.81) cataloga las funciones de la música en tres grupos:

- *Funciones Físicas*: que tienen que ver con elementos visuales de la película de forma que podemos utilizar para generar una atmósfera, marcar el movimiento de algún elemento de la pantalla (mickeymousing), o representar algún lugar, objeto o personaje (leitmotiv).
- *Funciones Psicológicas*: que tienen que ver con la música creada para comunicar pensamientos, sentimientos de personajes, conceptos, estados de ánimo... música que consigue dar al espectador información que complementa a la imagen y que en muchos casos no podría dar.
- *Funciones Técnicas*: las que tienen que ver con el uso de la música para ayudar a contar la historia, a subsanar errores de montaje, transiciones entre secuencias, acelerar o frenar el ritmo narrativo, raccord sonoro y que es usada como un elemento técnico más.

En estas «Funciones Técnicas» encontramos una de las máximas de las bandas sonoras en el cine de acción: el ritmo. Chion (1993) hace una rotunda afirmación: «el sonido supone la entrada en movimiento» (p.17). Se sugiere aquí, pues, no necesariamente que el sonido solo aplique y añada ritmo a las escenas de acción –que también–, sino que dé movimiento a las escenas que carecen visualmente de él –he aquí el papel primordial de la música extradiegética. Pueden ser escenas con un gran peso emocional, acciones con subtexto –siguiendo las reflexiones de Molina (2020). Dicho esto, la puntualización de «leitmotiv» dentro de la explicación de estas funciones –se encuentra en «Funciones Físicas» refiriéndose a representar un lugar, objeto o personaje– se antoja simplista y reduce y condiciona el significado sobre el que se ha reflexionado anteriormente en este mismo apartado. Así pues, en este caso, el leitmotiv no se reduciría solo a representar

algún personaje, sino que puede llegar a representar cualquier tipo de elemento presente en la historia –ya sean tangibles (existentes) o intangibles– dando información sobre en qué piensa o qué metas tiene un personaje, además de en qué situación se encuentra –según la forma en la que se presente el motivo; no es lo mismo hacerlo de forma épica en metales y una sonora percusión que hacerlo en cuerdas y acompañado por un melancólico piano–, lo que sitúa al leitmotiv tanto en las «Funciones Físicas» como en las «Funciones Psicológicas». Acerca de las «Funciones Técnicas», si bien es cierto que un motivo puede estar presente en una pieza con alguno de los usos que se contemplan, no es el uso primordial del motivo o, si se trata de un motivo con este único propósito, probablemente carezca de significado suficiente como para ser considerado como tal, lo que descartaría igualmente esa posibilidad.

3.2. Las bandas sonoras de James Bond

3.2.1. Tema principal

El tema principal de James Bond fue originalmente compuesto por Monty Norman como parte de la banda sonora de *Dr. No* (1962) junto a los arreglos y aportaciones de John Barry. Se trata de una pieza que fue concebida para un espía peligroso y que funcionaba como pop instrumental, con elementos de rock y jazz (muy inusual en 1962). (Burlingame, 2012) Al editor Peter Hunt le gustó tanto que la introdujo en más pistas de esa primera película y el éxito de la canción fue tal que John Barry acabó componiendo las bandas sonoras de los futuros James Bond. (Burlingame, 2012)

A pesar de ello, podemos apreciar como las bases de la canción provienen de una obra anterior de Norman, un musical que hizo junto a Julian More en 1960, que no pasó de un par de demos y se acabó abandonando: *A House For Mr Biswas*. (Norman, en montynorman.com, 2005) Gracias a un relanzamiento de sus canciones en forma de álbum en 2005 titulado *Completing the Circle* (Norman, *Completing the Circle*, 2005), se puede acceder fácilmente a composiciones y relatos del mismo Monty Norman acerca de algunas de sus obras; entre ellas, el mencionado musical. En él, hay una canción en concreto, *Bad Sign, Good Sign* (Norman, *Completing the Circle*, 2005), que Norman usó como base de la composición para el *James Bond Theme* (Norman & Barry, *James Bond Theme*, 1962); él mismo afirma que es un embrión de las melodías del tema de James Bond y lo considera su «forma original». (Norman, en montynorman.com, 2005) Más

adelante se concretará qué recursos de esta canción –o versión primigenia– permanecieron en la versión final del que hoy en día sigue siendo el tema principal del «superespía» británico.

Sin embargo, y sin pretender restar mérito alguno a Norman, tan importante es la canción en su composición como en sus arreglos –en este caso, como se ha comentado antes, de la mano de John Barry. Más allá de las trifulcas legales entre Norman y Barry que la autoría de la canción original acarrió, existe un hecho fácilmente comprobable y demoledor en favor de Barry; y es que en siguientes películas de James Bond se le ofreció a él la oportunidad de participar en la banda sonora, participando en un total de 12 películas distintas –si sumamos el *James Bond Theme* por el que no fue oficialmente acreditado. Tal es su influencia en el resultado final que Brian Morrell (2015) afirma que “The piece *is* the arrangement” (p.75), es decir, que lo realmente destacable de esa canción es la contribución de John Barry, y no la composición original de Monty Norman.

Sin inmiscuirnos en el terreno más polémico del asunto, se ha incluido aquí esta breve explicación sobre la autoría y creación del tema principal puesto que sus motivos y elementos cimentaron las características que hoy en día contienen las bandas sonoras de James Bond y que hacen que sean fácilmente identificables como tales. No es mi intención, pues, que no queden los correspondientes méritos a ella atribuidos erróneamente o concebidos vagamente por parte de ninguno de los lectores.

3.2.2. Motivos característicos de James Bond

Los recursos identificables de las bandas sonoras del universo de James Bond se establecieron en este tema principal de Barry y Norman a través de una serie de *motifs*, incluso si estos aparecen en instrumentos distintos o con variaciones (Chapman, 1999; Burlingame, 2012; Claydon, 2014). A todo ello cabe sumarle el uso de vientos metales que le dan un toque característico, además de la guitarra eléctrica que también juega un papel protagónico en determinadas partes del tema (de Oliveira, 2019). La doctora Anna Claydon (2014, p.4) propone lo que ella considera los tres ejemplos más significativos para crear el aura de James Bond aplicados en las bandas sonoras y temas de cabecera de las películas. Para la comprensión de este listado, hace falta comprender que, para poder establecer un patrón genérico, se han sustituido las notas originales por grados musicales, siendo el 1 la nota desde la que partimos, y los siguientes números su grado respecto a

ella. También, para facilitar la interpretación rítmica, se usa el «da» para notas más largas, el «di» para notas más cortas y el «diddle» para dos notas aun más cortas. Si se lee desde la fonética inglesa, la comprensión del listado será mucho más asequible.

- a) Da da, di da, da di da (1 3, 7 7#, 3 4# 5)
- b) Da da da da (1, 1#, 2, 1#)
- c) Da diddle di da, di da, da diddle di da, di da (1, 2#2#2#2#, 1 1, 1 3333, 2#2#)

Sin embargo, sin ánimo alguno de desestimar el formato de los ejemplos de Claydon (2014), se han traspasado estos ejemplos a partituras convencionales, por ser estas técnicamente más efectivas, formalmente más correctas y musicalmente más precisas, además de ser el formato que se empleará en el resto del estudio. Claro está, este método implica una menor generalización de la muestra, pero, en este caso, se han aplicado los ejemplos de Claydon a la tonalidad original del tema de James Bond en *Dr. No* (1962). El ejemplo «a» se ve ejemplificado en la Fig. 3.1 y es la melodía de la guitarra. El ejemplo «b» está presente en la Fig. 3.2 y es la línea del bajo. El ejemplo «c» está representado por la Fig. 3.3, en este caso la partitura es una de las muchas posibles, una versión simplificada para su comprensión a un nivel general, aunque se pueden hacer versiones mucho más detalladas especificando los silencios exactos favoreciendo la fidelidad a nivel rítmico respecto a la interpretación original.



Figura 3.1. MJB1. La guitarra eléctrica en el *James Bond Theme* (elaboración propia)

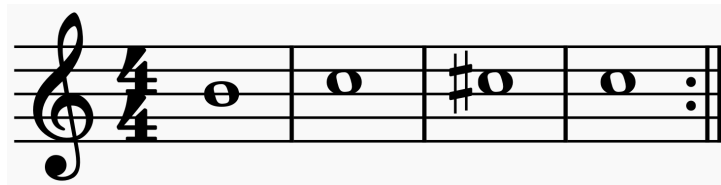


Figura 3.2. MJB2. La *bass line* del *James Bond Theme* (elaboración propia)

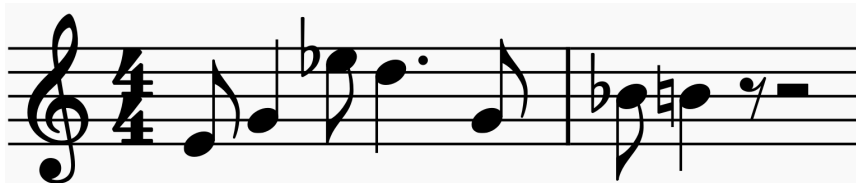


Figura 3.3. MJB3. Fragmento de metales en el *James Bond Theme* (elaboración propia)

Ya aquí, se puede concretar qué patrones se mantuvieron de la canción *Bad Sign, Good Sign* (2005) que compuso Norman para su musical. Resulta que la Figura 3.1 (ejemplo «a» de Claydon) ya estaba en esa primera canción, aunque de una forma menos estridente y reiterada y sin el uso de la guitarra eléctrica que caracteriza el tema de 007; en cambio, en esa canción, era la voz principal la que hacía esa melodía. La Figura 3.2 (ejemplo «b») estaba parcialmente presente, también, en esa canción. Parcialmente, en este caso, significa que no estaban los cuatro compases que se ven en la Figura 3.2, sino que solo los dos primeros se cumplían, a partir del tercero la melodía en *Bad Sign, Good Sign* (2005) vuelve a caer a B (la acepción americana para la nota musical Si) en vez de escalar al C# (Do sostenido).

En base a las propuestas de la Dra. Claydon, aplicando ciertas modificaciones y añadiendo otras aportaciones, se van a establecer tres nuevos motivos identificables en películas posteriores.

La primera de estas tres adiciones es un fragmento de la pista de trompeta del tema original. Después de la aparición del Motivo 3, las trompetas esbozan una clásica melodía fácilmente reconocible –aunque no ha llegado a cobrar la importancia y dimensión de los anteriores Motivos. En la Fig. 3.4 se puede apreciar un arreglo muy simplificado de esta melodía.

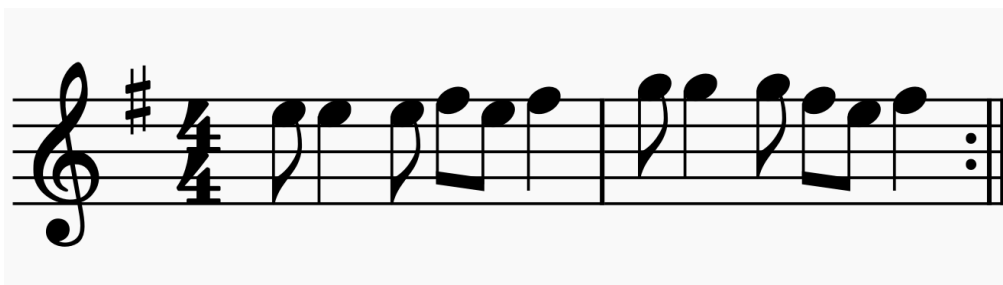


Figura 3.4. MJB4: Fragmento de la pista de trompetas (elaboración propia)

La siguiente adición deriva del ejemplo «b» de Claydon (2014). Esta melodía (notas marcadas en rojo en la Fig. 3.5) tiende a ir acompañada siempre de las dos notas que se leen en la partitura de la Fig. 3.5. Tomándose la tonalidad del tema de Barry y Norman como base, el movimiento principal haría: B, C, C#, C –aunque la última C puede presentarse con múltiples variaciones o inhibirse– mientras que las notas G y E se mantienen estáticas. Esta es también la versión de los acordes que emplea Jaime Altozano (2021) para su proyecto de modernización de los temas de James Bond. La progresión

quedaría en Em (E menor o Mi menor), C (C mayor o Do mayor), C#dim (C# disminuido, o Do sostenido disminuido) y C de nuevo.

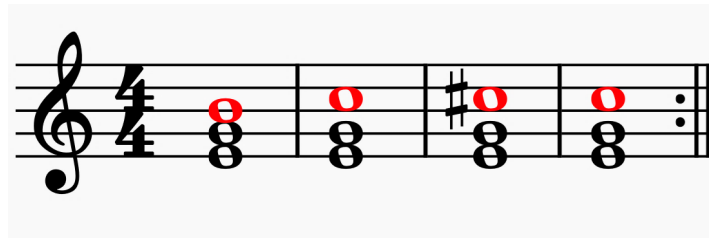


Figura 3.5. Progresión del *James Bond Theme* (elaboración propia)

Brian Morrell (2015), en su repaso por muchas de las composiciones más icónicas de James Bond –en *How Film & TV Music Communicate (Vol. III)*–, aplica una cuarta nota en los bajos en estos acordes, añadiéndole al tercer acorde –el C#dim– una B (Si), convirtiéndolo en un acorde de Em⁶ (Mi menor sexta) (p.77) –aunque a efectos prácticos la sonoridad de la progresión y el efecto en el espectador se mantiene prácticamente intacta. Morrell (2015, p.77) destaca lo característica que es esta progresión (p.77), hablando de cómo los dos primeros acordes construyen el terreno para que el tercero se lleve todo el protagonismo –siguiendo el concepto de «tendencia» mencionado por Meyer (1956) aplicado al estilo 007–, y lo importante que es la armonía para definir la música de James Bond.

Sin embargo, y a pesar de que esta progresión se aplica igualmente en composiciones posteriores, el acorde C#dim –o la variación de Morrell (Em⁶), mencionada antes– es poco común en los géneros más comerciales, no suele encajar con piezas que no sean de jazz, así que en muchas ocasiones se reinterpreta este acorde en el tercer compás y se modifica. Las dos reinterpretaciones más comunes son: convertirlo en un acorde de A (A mayor, o La mayor) o, mezclando todas las notas que componen ambos acordes (A+C#dim), obtenemos el acorde de A7 (séptima dominante de A o La). Para una explicación más gráfica, podemos ver en la Figura 3.6, en el tercer compás, el conflicto que expresamos. Obtendríamos el acorde de C#dim si elimináramos la nota azul, el acorde A si quitáramos la verde y el acorde A7 si mantuviéramos ambas.

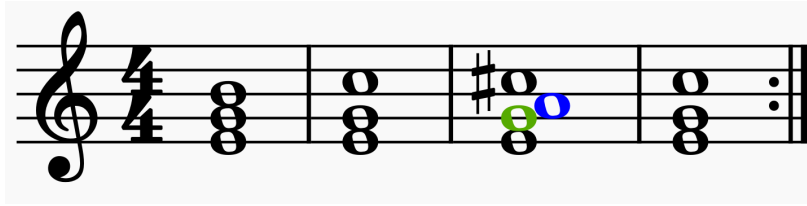


Figura 3.6. MJB5: Progresión original y variantes del *James Bond Theme* (elaboración propia)

La última adición es el acorde final del tema principal. Este acorde; siendo la unión de E, F#, G, B y Db; se ha convertido en un elemento identificativo de la banda sonora. Tan es así que se ha usado, por ejemplo, en la última canción de cabecera de James Bond: *No Time To Die*, de Billie Eilish (2020). (Altozano, 2021) Pero es que además se ha usado en otras películas como *Kingsman: The Secret Service* (Bohling, Reid, & Vaughn, 2014), para referenciar la obra en la que la película misma se inspira.

Se trata de un acorde Em(maj9) (Mi menor de novena mayor). Como la terminología puede llegar a ser caótica, basta con comprender que es el primer acorde de la sucesión mencionada en el motivo anterior con la adición de dos notas: el F# (Fa sostenido) y el Db (Re bemol). En la Figura 3.7 podemos ver en negro el acorde original y en azul las añadidas –en este caso se ha tintado también los indicativos de bemol (b) y sostenido (#) para facilitar la comprensión de la partitura.

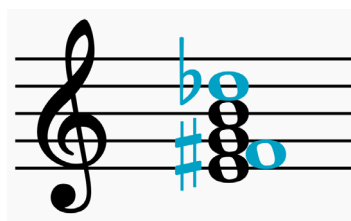


Figura 3.7. MJB6: Acorde Em(maj9) usado al final del *James Bond Theme* (elaboración propia)

3.3. Trama de *No Time To Die* (2021)

La película inicia con un flashback de Madeleine cuando esta era aún muy pequeña. Un hombre enmascarado entra en su casa y mata a su madre, diciendo que es a modo de venganza, pues Mr. White (padre de Madeleine) mató a su familia. Finalmente, cuando parece que Madeleine va a morir ahogada bajo el hielo, el enmascarado la salva.

Madeleine regresa del flashback y los vemos a ella y a Bond; tras presuntamente haber acabado con la red criminal Spectre –en la película anterior *Spectre* (2015)– encarcelando a su cabecilla, Blofeld; consumando su amor en un viaje juntos. Sin embargo, ambos

entienden, por iniciativa de Madeleine, que no podrán ser plenamente felices hasta que Bond abandone su pasado y perdone a Vesper por haberle traicionado –en anteriores entregas: *Casino Royale* (2006)–. Cuando Bond se dispone a hacerlo, una explosión le sorprende al lado de su tumba y una horda de enemigos empieza a perseguirle por todo el pueblo. Bond piensa que, ya que aquello fue idea de Madeleine y dadas sus experiencias pasadas, fue Madeleine quien delató donde estaba, así que decide separar sus caminos y alejarse de ella para siempre.

Tras el transcurso de 5 años, Bond se encuentra plácidamente en Jamaica en una solitaria casa. En vistas de que alguien ha podido entrar en su casa, decide ir a la ciudad, trayecto en el que le siguen. Finalmente descubre que quien les seguía era Felix Leiter, un conocido –de otras entregas: *Casino Royale* (2006)– agente de la CIA acompañado de Logan Ash, su agente asociado. Estos le hablan sobre Heracles, un veneno que se propaga entre las personas pero que solo elimina a la persona cuyo ADN haya sido escogido en su creación, y la posible posesión de este en manos de Spectre, en Cuba. Por el camino conoce a Nomi, una nueva agente 00 que se está encargando del caso, y que le ha sustituido en su puesto de 007. Conocerla le brinda la oportunidad a Bond de hablar con Mallory, con quien discute sobre la existencia de Heracles. Bond titubea, pero finalmente acepta la propuesta de Felix y se dirige hacia Cuba con el objetivo de averiguar más acerca de Spectre y capturar al científico Obruchev, uno de los creadores de Heracles.

Ya en Cuba, junto a Paloma, una joven agente de la CIA, se infiltran en el evento de Spectre, en el que se encuentran todos los miembros. Blofeld está presente telemáticamente en la fiesta y tenía planeado usar Heracles sobre las cabezas de todos los integrantes, pero con el ADN de Bond, para así matarle a él. Sin embargo, Obruchev, antes de que eso ocurra y a las órdenes de alguien que no conocemos, cambia la muestra de ADN y usa la de todos los miembros de Spectre, lo que convierte el plan de Blofeld en la aniquilación de Spectre. Tras este suceso y una persecución con Nomi, Bond consigue llevar a Obruchev ante Felix y Logan, en un barco. En esta reunión Felix y Bond descubren que el plan de Obruchev tiene relación con Logan. Tras un combate, Logan mata a Felix y huye con Obruchev mientras el barco se hunde.

Bond es rescatado y se dirige hacia el MI6 para hablar con Mallory, con quien discute sobre Heracles (proyecto impulsado por el propio Mallory con propósitos completamente distintos) y Obruchev. Después de la reunión, Bond habla con Q y Moneypenny; juntos

descubren que Obruchev había cambiado las muestras de ADN por las de los miembros de Spectre, razón por la que Bond quiere hablar con Blofeld, quien creen que va a saber quién es la persona que lo ha hecho. Bond descubre que solo podrá ver a Blofeld si lo hace junto a Madeleine. Mientras tanto, ella opera como psicóloga en una consulta en la que recibe a Safin como paciente; este le muestra que es el hombre enmascarado que mató a su madre, le da a Madeleine un recipiente de Heracles y le dice que tiene que llevarlo puesto ante Blofeld, amenaza con matar a su ser más querido si no le complace. En el MI6 descubren que Blofeld operaba Spectre desde la prisión, que Obruchev modificó Heracles para afectar a familias enteras y restituyen a Bond como agente 00.

Para descubrir quién fue el asesino de Spectre, Bond entra con Madeleine en la prisión en la que se encuentra Blofeld para hablar con él. Madeleine marcha de la reunión, pasándole involuntariamente a Bond el veneno con ADN de Blofeld. Bond intenta conseguir la información de Blofeld pero no lo consigue, solo descubre que fue él quien le tendió la trampa en la tumba de Vesper, lo que demuestra la inocencia de Madeleine. Finalmente, Blofeld muere por el veneno que le transfiere, sin saberlo, Bond. Tras ello, Bond va en busca de Madeleine, en casa de ella. Una vez allí, Él se sincera con ella y se arrepiente de haberla apartado de su vida y esta le perdona; Bond conoce a la hija de Madeleine, Mathilde, que se encuentra allí con ellos. Más adelante, Madeleine le cuenta a Bond la historia de Safin, quien fue el único superviviente de una familia que Mr. White mató a orden de Blofeld. También le cuenta que la familia tenía una isla con un jardín de plantas venenosas (heredada por Safin). Tras esto, Bond descubre gracias al MI6 que Logan va tras ellos e inician una persecución. Finalmente, Bond mata a Logan y vengó la muerte de Felix, pero Safin captura a Madeleine y Mathilde.

Con Madeleine y Mathilde en manos de Safin, Bond y el MI6 preparan el plan y el equipamiento para infiltrarse a la isla de Safin, que les muestra a Madeleine y Mathilde su jardín. Bond y Nomi se infiltran en la isla, y detienen el funcionamiento de la fábrica de Heracles que hay en ella. Bond sube solo a hablar con Safin y pactar la liberación de Mathilde y Madeleine a cambio de conservar su isla, pero este se niega a liberar a Madeleine. Finalmente, Madeleine escapa y, junto a Bond, encuentran a Mathilde a quien Safin habría dejado marchar. Bond las lleva a ambas con Nomi para que las ponga a salvo, mientras él se dispone a llegar al puente de mando del complejo para abrir las compuertas y permitir que un ataque aéreo destruya el contenido de la isla. Tras un largo combate, Bond consigue abrir las compuertas, pero mientras regresaba para marcharse de la isla

suenan las alarmas que indican que se están cerrando de nuevo. Bond regresa rápido para ver lo que ha pasado, pero por el camino es disparado por Safin, con quien tiene una conversación y un combate. Finalmente, James Bond mata a Safin, pero es envenenado por este con Heracles creado con el ADN de Madeleine y, por consecuencia, afecta también a Mathilde. Bond, viéndose como un peligro para sus seres más queridos, decide no escapar de la isla y perecer con ella tras abrir las compuertas antimisiles y acabar con el trabajo que se le había conferido. Se despide de Madeleine por el comunicador y esta le confirma que Mathilde es hija de ambos.

En el MI6, Monneypenny, Tanner, Mallory y Q hacen una pequeña conmemoración en nombre de James Bond. Para concluir el metraje, vemos a Mathilde y Madeleine recorriendo las mismas carreteras que Bond y Madeleine en el principio de la película, y esta le explica a su hija quién fue James Bond

4. Objetivos

4.1. Principal

El objetivo principal del presente trabajo es el de *averiguar qué funcionalidad narrativa desempeña la banda sonora de No Time To Die (2021)*. Este objetivo implica determinar qué motivos hay, cuántas veces y en qué contextos aparecen para determinar su funcionalidad narrativa.

Este objetivo parte de la pregunta de investigación siguiente: ¿en qué medida o hasta qué punto se relaciona la música de *No Time To Die* (2021) con su narración?

4.2. Secundario

El objetivo secundario es el de *identificar en la película los patrones clásicos de las bandas sonoras de James Bond que hacen que se identifique como tal*. Ello requiere un visionado específico que contemple la búsqueda de los motivos especificados en el 3. Marco teórico y la 5. Metodología, considerados los motivos principales del *James Bond Theme* (Norman & Barry, 1962) que dan forma a las bandas sonoras de 007.

La pregunta de investigación que deriva en el objetivo es: ¿qué motivos son los más identificativos de 007?

4.3. Resultado esperado

El resultado esperado del proyecto es acabar con una exposición clara de los motivos presentes en la banda sonora y todos los contextos en los que aparecen. Todo ello con el objetivo de, junto al análisis narrativo del metraje, poder atribuir un valor narrativo a cada uno de ellos y exponer a qué elemento –o elementos– se refiere y qué relevancia tienen. Además, en el caso de existir una clara asociación con algún elemento narrativo mediante alguna práctica relativa a la repetición pero que no resulte en un motivo, también será mencionado si se considera una asociación relevante.

5. Metodología

Para poder determinar la funcionalidad narrativa de la banda sonora, es necesario hacer un análisis de la narrativa del film y, con este presente, hacer uno de la música de la película. A continuación, se detalla concretamente cómo se abordará cada parte del desarrollo.

5.1. Análisis de la narración

Para el análisis de la narración se hará uso de la propuesta de Casetti y di Chio (1990) expuesta en el apartado de 3. *Marco teórico*. Sin embargo, se hará una pequeña clasificación aquí, sin explicaciones que sobrepasarían los límites de lo que es aceptable en una metodología, que expone brevemente la categorización propuesta por Casetti y di Chio (1990):

- Existentes
 - Como persona
 - Plano o redondo
 - Lineal o contrastado
 - Estático o dinámico
 - Como rol
 - Activo o pasivo
 - Influenciador o autónomo
 - Modificador o conservador
 - Protagonista o antagonista
 - Como actante
 - Eje Sujeto/Objeto
 - Eje Destinador/Destinario
 - Eje Adyuvante/Oponente
- Acontecimientos
 - Como comportamiento
 - Voluntario o involuntario
 - Transitivo o intransitivo
 - Único o repetitivo

- Como función
 - La privación
 - El alejamiento
 - El viaje
 - La prohibición
 - La obligación
 - El engaño
 - La prueba
 - La reparación de la falta
 - El retorno
- Como acto
- Transformaciones
 - Como cambios
 - Desde el personaje
 - Desde la acción
 - Como procesos
 - Mejoramiento
 - Empeoramiento
 - Como variaciones estructurales
 - La saturación
 - La inversión
 - La sustitución
 - La suspensión
 - El estancamiento

De este modo, se expondrán las características de los personajes principales, como personas y como rol; y se concluirá exponiendo los acontecimientos y transformaciones relevantes para la narración a partir de los personajes como actantes; sobre todo mediante el eje Sujeto/Objeto. Los personajes secundarios se analizarán en el *Anexo 10.1*.

5.2. Análisis de la banda sonora

Para el análisis de la banda sonora, se procederá a varios visionados del metraje, analizando meticulosamente cada nota de la banda sonora para encontrar repeticiones en

ella y atribuir un significado narrativo según las situaciones en las que se presente y los elementos que se hayan señalado como destacados en el análisis previo de la narración.

Una vez determinados –mediante el desglose realizado disponible en el *Anexo 10.3*–, se expondrán los motivos únicos propios de la película *No Time To Die* (2021) por separado, por orden de relevancia narrativa, exponiendo el significado narrativo atribuido y argumentos para justificar dicha atribución; cuáles son sus peculiaridades y qué relación guardan musicalmente con el elemento al que se refieren. Para un mayor entendimiento del motivo y una guía visual se acompañará la explicación de una partitura cuyo fin es meramente identificar el motivo, en ningún caso son partituras pensadas para la interpretación de la pieza ni tienen en cuenta todas las variaciones del motivo, que se puede presentar en diferentes formas, tonalidades, segmentos, tempos, etc. Por ello, cabe tomarse estas partituras como una guía y no como una transcripción completamente fiel a todas sus apariciones. Las referencias acerca del tiempo en algunas de ellas son completamente estimadas, no son precisas.

Para la realización de dicho análisis, se requiere de una contextualización individual de cada una de las apariciones, teniendo en cuenta la forma y el contexto narrativo en el que se presentan. Por ello, en el *Anexo 10.2*, se pueden consultar sus apariciones por orden cronológico, exponiendo el contexto narrativo en el que se dan esas apariciones y las peculiaridades –si las hay– en las que aparecen, como puede ser el instrumento en el que suena, el tempo en el que suena, la intensidad en la que suena, etc. además de una referencia temporal en el que podemos escuchar dicha repetición del motivo. Para la referencia temporal cabe tener en cuenta dos factores importantes; el primero es su formato, siendo este h:mm:ss (donde *h* son las horas, *mm* los minutos y *ss* los segundos); y el segundo es la versión del video de referencia, en este caso será la versión disponible en la plataforma *Prime Video*, por ser el método más fácil y viable de visualizar la película. Si se considera necesario en la mención de las repeticiones se expondrán nuevos argumentos que refuercen la significación narrativa aportada.

De este modo, mediante las etapas propuestas por Casetti y di Chio (1990) del análisis –la descomposición y la recomposición–, entendemos que el desglose –*Anexo 10.3*– supone la descomposición y la contextualización de los motivos –*Anexo 10.2*– supone la recomposición; siendo el apartado 7. *Resultados* las explicaciones y argumentos derivados de ambos procedimientos.

Si se considera necesario, se hará exposición de otros elementos, ajenos a los motivos, que supongan una repetición y tengan significado, pues los motivos no son el único método de significación de la música; la instrumentación, por ejemplo, es otro elemento con valor asociativo que, en determinados contextos, puede cobrar significados narrativos.

Para el cumplimiento del objetivo secundario, dentro del análisis y la búsqueda de motivos se tendrán en cuenta los preestablecidos por el *James Bond Theme* (Norman & Barry, *James Bond Theme*, 1962), se cuantificarán sus apariciones –sin mencionar todos los contextos como sí se hará con los motivos propios de *No Time To Die* (2021)– y se tendrán en cuenta para poner en valor y juzgar los motivos que sí son propios del metraje, y no heredados de anteriores entregas.

Para hacerlo, se ha hecho un previo estudio de los motivos más icónicos heredados del motivo de Norman y Barry y, junto a las aportaciones de otros autores como Claydon (2014), Morell (2015) y Altozano (2021), se han determinado hasta 6 motivos clásicos de Bond. Pueden revisarse dichos motivos en las Figuras 3.1, 3.2, 3.3, 3.4, 3.6 y 3.7 del apartado 3.2.2. *Motivos característicos de James Bond*.

Según la numeración establecida debajo de cada Figura, cada vez que se haga mención a alguno de estos temas, se hará en la siguiente clave: MJBx; donde MJB significa *Motivo de James Bond* y *x* es el número del motivo al que se hace referencia. Por ejemplo: MJB2, referente a la *bass line* del *James Bond Theme*.

6. Viabilidad técnica y económica

A nivel de viabilidad técnica y económica el proyecto no presenta ningún problema. Al tratarse de un proyecto de análisis, no son muchas las exigencias materiales del presente trabajo.

A nivel técnico solo se requiere de un ordenador, un software de escritura avanzado, una suscripción a la plataforma *Prime Video* para poder ofrecer las referencias temporales y un software de creación de partituras. Se cuenta, de antemano, con el ordenador, el software de escritura avanzado (*Word*, dentro del paquete *Microsoft Office*), y la suscripción a *Prime Video* y se ha conseguido de manera gratuita –ya que es un software abierto– el software de creación de partituras *MuseScore 3*. Así pues, el proyecto se define por un presupuesto de coste económico 0.

6.1. Cronograma

	2022																													
	Enero			Febrero					Marzo					Abril					Mayo					Junio			Julio			
	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
Introducción i objetivos																														
Búsqueda de fuentes																														
Motivos banas sonoras de 007																														
Análisis de la narración de No Time To Die																														
Análisis de la banda sonora de No Time To Die																														
Conclusiones																														
Revisiones y reescrituras																														
Entrega TFG																														
Preparación de la defensa																														
Defensa TFG																														

Figura 6.1. Plan de trabajo (cronograma).

7. Resultados

7.1. Análisis de la narración

Habiendo expuesto la trama de la película de manera sintetizada pero relativamente completa en el apartado 3.3. *Trama de No Time To Die (2021)*, teniendo en cuenta la mayor parte de las escenas presentes en el metraje, cabe explorar en profundidad las características de los personajes principales que la viven. Los personajes secundarios son igualmente analizados, pero, dado que no se consideran imprescindibles en el correcto entendimiento de la trama y la narración, se exponen en el *Anexo 10.1*. Posteriormente se hará el análisis de la música.

7.1.1. Personajes NTTD

7.1.1.1. James Bond

Para hablar de James Bond en *No Time To Die*, hay que mencionar su pasado en algunas de las entregas anteriores. Para empezar, cabe destacar que la figura de James Bond en la saga de Daniel Craig es bajada al mundo de los mortales, dejamos atrás la figura del hombre sofisticado y perfecto capaz de salvar el mundo sin siquiera despeinarse, en el estatus de *superhombre* de Nietzsche en el que Eco (1978) lo sitúa, y pasamos a un James Bond mucho más humano, con muchos más defectos.

Ya desde *Casino Royale*, se nos presenta un James Bond mucho menos pulcro y más bestia, mucho menos metódico y más impulsivo, más arrogante; y en esa misma película vemos como estos acaban siendo sus mayores vulnerabilidades. Bond en mitad de la película pierde todo el dinero por creerse un escalón por encima de su enemigo –en ese caso *Le Chiffre*– y por la gracia de Felix Leiter es capaz de seguir una misión en la que, de otro modo, hubiera fracasado. De igual modo, Bond está dispuesto a abrirse a una mujer, a confiar en ella y enamorarse –no solo a seducirla y usarla a su antojo– e incluso en eso Bond acaba exponiendo una vulnerabilidad, pues *Vesper* –la chica de la que se enamora– acaba traicionándole, habiéndole hecho vivir lo que él acaba pensando que ha sido una mentira. También, mediante recursos cinematográficos hiperrealistas, incluso en la acción, apreciamos un James Bond mucho más visceral que en anteriores entregas; de

hecho hablamos de un James Bond que evita los rodeos y prefiere la acción directa, lo apreciamos en cada uno de sus ámbitos, empezando por el de la sección Q –encargada de la tecnología que Bond emplea en combate–, con artefactos de lo más simples y apartándose de los típicos «chismes de agente secreto» a los que nos tenía acostumbrados el personaje.

Con esto explicado y con una de las principales cicatrices emocionales con las que parte el personaje comentada –la de Vesper–, cabe mencionar la dupla que hacía con M (la anterior, no Mallory sino M interpretada por Judi Dench) en anteriores entregas. Aquí es donde se puede hacer una relación con los conceptos de *official hero* y *outlaw hero* expuestos por Casetti y di Chio (1990). Si bien Bond siempre se ha ligado al *official hero*, en el caso de Daniel Craig hablamos de un Bond que ocupa precisamente la otra cara de la moneda, el *outlaw hero*; dejándole el papel de *official hero* a M. En multitud de ocasiones Bond desobedece las órdenes de su superior y le vemos llevarse por sus propias libertades varias veces, en *Casino Royale* (2006) renuncia para irse con Vesper, en *Skyfall* (2012) aprovecha su supuesta muerte para darse unas vacaciones, en *Spectre* (2015) deja de nuevo la agencia para irse con Madeleine, e incluso en esta película, tras apartar a Madeleine de su vida, no siente el deber de volver y ayudar al colectivo que sentiría un *official hero*, sino que aprovecha sus libertades para irse a vivir tranquilamente en Jamaica, en una casa acomodada en un ambiente en el que siente el jolgorio y tranquilidad suficientes como para pasar el resto de sus días como haría un *outlaw Hero*. De igual modo le vemos asesinar en contra de las órdenes que se le han encomendado, tomando la justicia por su mano. Incluso en esta película hay un momento, hablando con Madeleine que dice «Tenemos infinidad de motivos para encontrar a ese hombre (Safin). Tú acabas de darme uno para matarlo» (1:40:58), creyéndose con el derecho y la autoridad de decidir lo que es justo y lo que no, guiado únicamente por la cercanía de las personas a las que el individuo en cuestión haya podido hacer daño. Por el contrario, quien sí que se debe al colectivo y al deber es M, quien siempre se encuentra visiblemente en problemas y cuyo cargo le supone una responsabilidad que le imposibilita llevar una vida común y que, aun así, desea conservar.

Ahora que tenemos un contexto del James Bond que protagoniza esta película, podemos pasar a analizarlo directamente en ella según el modelo propuesto en el 3. *Marco teórico* de Casetti y di Chio (1990).

Analizando el personaje como *persona* podemos, primero, considerarlo un personaje tridimensional, redondo y contrastado, dada la complejidad de los múltiples frentes abiertos en su carácter y las muchas dicotomías que apreciamos en él. Por poner ejemplos: lo mucho que quiere a Madeleine cuando está con ella, pero la facilidad que tiene para pensar que le ha traicionado a pesar de no tener pruebas fehacientes; lo hábil e inteligente que es en combate y lo patoso que es en su breve papel paternal; el gran respeto que siente hacia Mallory y el gran desdén que le muestra en algunas escenas; etc. También se trata de un personaje dinámico, tiene cambios pronunciados a lo largo del metraje, pasando de amar a odiar a un personaje –cuando se cree traicionado por Madeleine–, de serle relativamente indiferente a querer exterminar a un enemigo –cuando Logan mata a Felix–, de ser descontroladamente apasionado en el amor a ser contenido –cuando conoce de la existencia de Mathilde–, etc.

Si se ve el personaje desde la perspectiva del *rol*, fácilmente lo identificamos como un personaje activo y autónomo, pues toma la iniciativa de la acción en la mayoría de ocasiones –toma la decisión de separarse de Madeleine, es quien escoge lanzar el ataque aéreo, se dirige hacia casa de Madeleine tras verse con Blofeld...– y es él mismo quien la lleva a cabo en casi todas ellas. Evidentemente, lo identificamos como personaje protagonista, ya que es quien consideramos que está haciendo el bien y es el personaje *orientador*, cosa que facilita que lo concibamos de ese modo. Por último, existe cierta dicotomía en su postura de conservador o modificador, pues en cierto modo es conservador, ya que lo que realmente quiere es conservar su situación familiar, una en la que esté con Madeleine y Mathilde juntos; pero, a su vez, es modificador, ya que, para conseguir conservar su situación familiar, debe modificar la de Safin, que se ve en poder de destruir la familia. Veremos una situación dicotómica parecida cuando profundicemos más en el personaje de Safin.

Si entendemos el personaje como *actante*, e hilándolo con el resto los *acontecimientos* y respectivas *transformaciones* que ellos suponen relativos al personaje, se plantean una serie de cambios a lo largo de la película, entendiendo a James Bond como el Sujeto, y una serie de Objetos finales que cambian a lo largo del film. Al inicio de la película queda claro que la prioridad y Objeto de Bond es estar con Madeleine, vivir con ella el resto de sus días. Sin embargo, es víctima de un engaño, el sujeto del cual cree erróneamente que es Madeleine, lo que le lleva al acto voluntario de separarse de ella, es decir, privarse de su compañía –dicotómicamente, pues el acto de privación no suele venir de uno mismo,

sino de algún agente externo, aunque el concepto de amor en sí mismo implica ciertas contradicciones. Esto supone que el Objeto final del personaje queda en suspensión, súbitamente interrumpido.

A partir de este punto cuesta encontrar otro Objeto claro para Bond hasta que decide ir a Cuba a acabar con el uso de Heracles que hace Spectre. Sin embargo, este Objeto final queda interrumpido, pues resulta que alguien más está haciendo uso de Heracles, y acabar con sus planes se convierte en el nuevo Objeto final –convirtiendo otras acciones como la de ir a hablar con Blofeld en prisión en Objetos instrumento–, hasta que Blofeld le dice que no fue Madeleine la culpable del ataque en Matera –en la tumba de Vesper. Esto convierte de nuevo en Objeto final al objeto inicial, habiendo pasado por un proceso parecido al de la inversión, pero en circunstancias poco convencionales, queriendo ahora volver con Madeleine. Esto se mantiene, incluso ampliando las expectativas al descubrir la existencia de Mathilde, cosa que no altera el Objeto final del todo, sino que lo expande incluyendo a la hija en el deseo. Todo ello, sin embargo, se ve envuelto, de nuevo, en un proceso de suspensión, ya que su Objeto final queda interrumpido cuando Safin le envenena con Heracles, y le impide volver a verlas jamás. Con el Objeto final como meta imposible, protegerlas a toda costa se convierte en el nuevo Objeto final, cosa que implica que no puede volver y debe morir, pues contagiar el veneno a cualquiera de las personas que estén cerca o introducirlo en masa –involuntariamente– en la sociedad supondría un peligro para ellas.

Con todo ello podemos concluir que los cuatro grandes puntos en los que la trama gira en torno son: Bond aparta a Madeleine de su vida; Safin le roba a Spectre el poder de Heracles; Bond descubre que Madeleine no le traicionó, hacen las paces y conoce a Mathilde; y Bond es envenenado con Heracles, lo que le lleva a su muerte. Aunque si valoramos la perspectiva de Bond, la muerte de Felix y su posterior venganza, a pesar de no alterar directamente el Objeto final del personaje, sí que tienen un peso sentimental hacia él, perdiendo no a un personaje imprescindible para la trama, pero sí a un amigo o incluso, como él mismo menciona (1:50:34) a un hermano, parte de su familia –uno de sus Objetos finales. En el resto de personajes no se hará tanto hincapié en esta perspectiva, pues la mayor parte de los acontecimientos importantes se han mencionado y analizado aquí, desde la perspectiva del personaje orientador.

7.1.1.2. Madeleine

Pasando al personaje de Madeleine, desde la perspectiva del personaje como *persona* lo entendemos también como un personaje tridimensional, no por sus contrastes en el ámbito amoroso o del deber, sino por sus posturas frente a los actos de sus padres y sus detractores. Hija de una madre drogadicta y de un padre sicario, sus referentes éticos se vuelven más bien pobres y su opinión respecto a ellos es crítica, dentro de lo igualmente ligada que se siente. Otro punto de tridimensionalidad que ofrece en este sentido es su opinión y visión respecto a Safín, por el que no siente puro odio, sino que hasta cierto punto busca entender sus motivos, conociendo su pasado y comprendiendo las atrocidades de su propio padre. A nivel de estatismo se encuentra en un punto medio, pues el personaje no sufre grandes cambios. El momento en el que actúa de manera más diferente sucede cuando es amenazada por Safín, pero incluso ahí lo hace para no complacerle e intentar no llevar a cabo sus objetivos, no para descontentar a Bond directamente. El otro cambio más grande y la razón principal por la que se encuentra en ese término medio de dinamismo es la existencia de Mathilde; antes de Mathilde, Madeleine era un personaje que miraba principalmente por y para ella, mientras que con el nacimiento de Mathilde se vuelve un personaje muy protector y que piensa primero en su hija y luego en ella misma.

En un cambio de prisma, viendo el personaje como *rol*, apreciamos que es totalmente pasivo, siempre sufriendora o partícipe de las acciones por iniciativa de otro –Safín le da el veneno y ella tiene que ponérselo, Bond la deja y ella tiene que prescindir del amor, es capturada por Safín, etc. Sin embargo, se trata de un personaje autónomo, que lleva a cabo las acciones y no obliga a otro a hacerlas por ella. Es, además, claramente conservadora, pues ella todo lo que busca es: primero, la seguridad y el bienestar de su hija y, segundo, el poder estar tanto con ella como con Bond. Ambos deseos sustentan la postura conservacionista. Se trata también de uno de los personajes protagonistas.

Si entendemos el personaje como *actante*, valoramos unos puntos parecidos a los de Bond, pero desde la perspectiva opuesta en algunas de ellas. Cuenta con el momento de separación de Bond, lo que le lleva a la privación de su compañía. Después de eso su Objeto final es el de proteger a Mathilde, cometido para el que Bond sería su Adyuvante –ya que se considera a Madeleine como el Sujeto principal desde esta perspectiva– y Safín su Oponente. Desde este prisma resulta más sencillo introducir los conceptos de

mejoramiento y empeoramiento, que se verían reflejados en la captura tanto de ella como de su hija por parte de Safin, como empeoramiento, y el rescate de Bond, como mejoramiento.

En general podríamos resumir los puntos clave del personaje en el amor, la maternidad y su pasado; siendo los conceptos básicos que la hacen ser como es y actuar como actúa.

7.1.1.3. Safin

Hablando ya del villano principal, Safin, desde la perspectiva del personaje como *persona*, es un personaje con una dimensionalidad difícil de establecer. Se trata de un personaje con muchas ideas en la cabeza, aunque no cuenta con mucho tiempo para desarrollarlas, apenas un diálogo con Bond cerca del final de la película (2:07:15). Por ello no podemos considerarlo un personaje plano, pero tampoco un personaje contrastado, pues sus acciones van dirigidas a un único propósito, vengar y dignificar su familia; vengar su muerte y preservar su isla. No es un personaje excesivamente profundo ni tiene contradicciones propias de los personajes que sí lo son, pero tampoco es un personaje puramente plano, pues sus ideas, pensamientos y pretensiones están lejos de la simplicidad.

Siente una especie de necesidad de tener el control sobre Madeleine, no desea matarla directamente, de ser así hubiera podido hacerlo en incontables momentos de la película, sin mencionar que teniendo el recipiente de Heracles con su ADN podría haberlo liberado en cualquier momento. Podemos entender esto como a un castigo peor que la muerte, separar a una hija de su madre y tener control sobre ella para poder regodearse en su victoria; o podemos entenderlo como un modo de satisfacción propia, un modo de entender que así puede contener su pasado sin que le aceche el sentimiento de derrota. Sea como fuere, ese sentimiento hacia Madeleine se mantiene a lo largo de toda la película.

También siente cierto odio hacia Bond, a quien considera una persona con sus mismos métodos –matar gente–, pero que, sin embargo, por el mero hecho de escoger unos motivos más socialmente aceptados, es venerado por hacerlo, mientras que Safin tiene que resignarse a ser odiado y perseguido por ello.

Lo que sí se puede asegurar es que es un personaje completamente estático, no cuenta con ningún cambio significativo ni en su modo de actuar ni en su modo de pensar.

Cambiando de enfoque considerando el personaje como *rol*, encontramos respuestas rápidas y fáciles de demostrar. Se trata de un personaje claramente activo, promueve acciones constantemente y por él suceden la gran mayoría de conflictos, especialmente en la segunda mitad de la película –provoca la muerte de Blofeld, consigue que se sustituyan las muestras de ADN para matar a Spectre, captura a Madeleine y Mathilde, etc. Es manifiestamente un personaje influenciador, rara vez le vemos con las manos manchadas de sangre y llevando el mismo a cabo las acciones que promueve –tiene un veneno que ha pedido, mata a Blofeld por medio de Madeleine, captura a Obruchev gracias a Logan, etc. Donde surgen dudas es, de nuevo, en el término de conservador o modificador. En términos generales sucede como Bond pero al contrario: en su objetivo principal es modificador, ya que quiere capturar a Madeleine y por lo tanto cambiar su situación en familia de seguridad y estabilidad; pero a su vez es conservador, pues procura que no destruyan su isla ni su contenido –donde está el jardín de su padre y la fábrica de Heracles. Asimismo, queda claro sin lugar a dudas que, según el personaje orientador, es el antagonista.

Enfocándolo como un personaje como *actante*, entendemos que, como sujeto, sufre las consecuencias de Bond a la inversa, es decir, siendo él el sujeto, Bond es un oponente. De todos modos, resulta curioso como algunas acciones de Safin, al compartir un enemigo en común como lo es Spectre, suponen un mejoramiento para Bond, pues al eliminar a Spectre le salva la vida a nuestro orientador. Huelga decir que Bond, a partir de ese mismo punto de la película, se convierte en el principal oponente de Safin, que tiene como Objeto final a Madeleine, directamente, pues es el último familiar de Spectre con vida –el resto de familias de Spectre han sido igualmente eliminadas, pues Heracles afecta a familias enteras y se destaca en la película (1:20:25) como en el funeral de los miembros de Spectre fallecidos se ven afectadas sus familias. Otro Objeto que tiene es el de preservar su isla, que se ve amenazada por Bond y el MI6, sus oponentes. En el caso del Objeto de preservar su isla, sus acciones derivan a una suspensión, pues acaban por no cumplirse sus propósitos o desenlace deseado; sin embargo, en el Objeto de quedarse con Madaleine, si bien no es llevado a cabo, sí consigue lo que sería una sustitución, pues, para su pequeña satisfacción, consigue malbaratar a su familia y dejarle una huella imborrable.

Podríamos definir este personaje con los conceptos de: venganza, pasado y veneno, ya que es prácticamente la única huella percibida en el film que le ha quedado de su familia a la que venera, su jardín venenoso.

7.2. Análisis de la música

Con los elementos narrativos más importantes presentes, los personajes y los conceptos o características a acerca de ellos comentadas, y los momentos o puntos de la trama más relevantes mencionados, se puede pasar a un análisis de la música más profundo teniendo en cuenta cada uno de estos factores.

Sin embargo, antes de proceder al análisis exhaustivo de los motivos propios de esta película, cabe mencionar las apariciones de los motivos clásicos del *James Bond Theme* (Norman & Barry, 1962), cuya presencia es la que impregna a la banda sonora de las peculiaridades del agente 007. Las repeticiones totales contabilizadas aquí son fruto de un análisis exhaustivo segundo a segundo del metraje, en el que se tiene en cuenta la flexibilidad recién mencionada propia de un motivo, además de poder, estos, presentarse por fragmentos y no en su totalidad. Dicho esto, hagamos un pequeño repaso por las repeticiones de los motivos clásicos: el MJB1 tiene una única aparición, a mitad de película; el MJB2 aparece a lo largo de toda la película, con un total de 37 repeticiones; el MJB3 se intuye en el metraje en 12 ocasiones; el MJB4 suena 3 veces; la progresión del MJB5 cuenta con 5 apariciones; y el acorde del MJB6 suena en 5 ocasiones. Cabe decir que estas apariciones, en algunos casos –como el del MJB4– son propiciadas por servir, estos, como molde para los motivos que aparecen y se presentan como nuevos en este film, que se exponen en este mismo apartado.

Así pues, los resultados del análisis de nuevos motivos derivan en un total de 15 motivos con propósitos distintos –contando, por ejemplo, a todos los motivos derivados de *No Time To Die* (Zimmer, Eilish, & O'Connell, 2020) como un único motivo, pues todos apelan al mismo tema referente al mismo elemento narrativo–, en los que se profundiza a continuación por orden de relevancia y obviedad; es decir, si un motivo apela a un concepto importante en la trama, pero ese significado tiene una atribución un tanto forzosa –referido a que la explicación pueda llegar a ser excesivamente subjetiva–, se situarán detrás de otros motivos que presenten una relación más obvia con algún elemento

narrativo. Esto desplaza los motivos relativos a la acción al final, no por menos interesantes, sino por menos trascendentes en la narración.

7.2.1. Motivos

7.2.1.1. Motivos de *No Time To Die* (Zimmer, Eilish, & O'Connell, 2020)

En este caso cabe hacer una distinción previa, pues la canción de *No Time To Die* (Billie Eilish) –canción de cabecera para esta película– tiene diferentes apariciones en la banda sonora y son, en la totalidad de los casos, con fines relacionados con el amor que se devotan Madeleine y Bond; factor que hemos mencionado como vital para ambos personajes a nivel narrativo. Se trata de una canción en la escala de Mi menor, la misma en la que está escrita el *James Bond Theme* (Norman & Barry, 1962). Se trata de una canción que incorpora parcialmente la progresión del MJB5 con fluctuaciones en la progresión; aparece el MJB3, aunque solo en una ocasión; y el acorde del MJB6, al final del tema.

Asimismo, hacemos tres distinciones según el momento de la canción al que hagan referencia, ya que no hablamos realmente de un solo motivo, sino de tres motivos de la canción –que sería un tema, más extenso– que apelan al mismo concepto y, por ello, se contabilizan como un solo motivo de propósito único: el amor –incluyendo también el maternal. Estos tres motivos son la *pista de piano de NTTD*, el *pre-estribillo de NTTD* y el *estribillo de NTTD*.

7.2.1.1.1. Pista de piano de NTTD

Para poder identificarla, en la Figura 7.1 se facilita una transcripción a partitura simplificada, que obvia B (Si) como tecla pedal y deja solo el esqueleto, la variación en la melodía que es la que dicta su identidad. Estas notas, junto a una nota restante (Re sostenido) conforman el acorde del MJB6. Este motivo suena en 4 ocasiones a lo largo de la película, se repasan detalladamente en el *Anexo 10.2.1*.



Figura 7.1. Pista de piano de NTTD (elaboración propia)

7.2.1.1.2. Pre-estribillo de NTTD

Aquí se establece una división entre la melodía (Figura 7.2) y una progresión de acordes que esta parte de la canción reitera y que recuerdan a ella (Figura 7.3). La melodía suele presentarse en contextos donde la relación con el elemento narrativo al que hace referencia –en este caso, el amor– es más explícito y, por el contrario, la variación de acordes tiene un uso más sutil y subtextual. Este motivo suena en 4 ocasiones distintas, se mencionan y detallan en el *Anexo 10.2.2*.



Figura 7.2. Melodía Pre-estribillo de NTTD (elaboración propia)

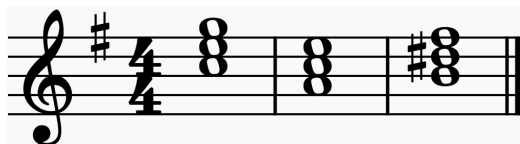


Figura 7.3. Acordes empleados en el Pre-estribillo de NTTD (elaboración propia)

7.2.1.1.3. Estribillo de NTTD

El motivo del estribillo de NTTD lo podemos ver representado en la Figura 7.4, y suele asociarse más, como es obvio dada su posición de estribillo y por lo tanto clímax del tema original, a momentos más pasionales, casi como catarsis. Este motivo cuenta con 4 repeticiones (véase en el *Anexo 10.2.3*).



Figura 7.4. Estribillo de NTTD (elaboración propia)

7.2.1.2. Motivos de Safin

Los motivos de Safin, como veremos, no constan de una escala claramente definida, sino que fluctúan a placer en una escala más bien cromática. Además, todos sus motivos aparecen a un tempo muy lento, o por lo menos mucho más que la del resto de motivos.

Siguiendo esta lógica relacional y dada su proximidad narrativa con el personaje de Safin, podemos estructurar hasta tres motivos derivados del personaje: el motivo de *la isla de Safin*, el de *la sed de sangre de Safin* y *el poder de destruir familias*.

7.2.1.2.1. Motivo de la isla de Safin

Este motivo (véase la Figura 7.5) es el más obtuso de los de Safin. Se ha intentado buscar distintos significados, entre ellos la presencia misma de Safin, incluso cuando éste no está presente. Finalmente, pero, se han descartado por falta de concordancia con sus apariciones, y se ha establecido que el elemento con el que más relación parecía tener es el funcionamiento de la isla de Safin, cuya conservación es uno de los objetivos principales del personaje. Este motivo suena 4 veces a lo largo del film, detalladas en el *Anexo 10.2.4*.



Figura 7.5. Motivo de la isla de Safin (elaboración propia)

7.2.1.2.2. Motivo de la sed de sangre de Safin

Este, al contrario que el anterior, es un motivo mucho más claro y evidente, suena cada vez que Safin se muestra en control o poder de la vida de los demás. Se han tenido en cuenta posibilidades como *la venganza* como motivo, pero resultaban demasiado concretos para sus aplicaciones reales. De todos modos, la facilidad que tiene este personaje para matar y considerarlo como método para su fin, equiparándose a Bond, es también una de las claves del personaje. Podemos verlo transcrito en la Figura 7.6. Aparece en 4 ocasiones, mencionadas y contextualizadas en el *Anexo 10.2.5*.



Figura 7.6. Motivo de la sed de sangre de Safin (elaboración propia)

7.2.1.2.3. Motivo del poder de destruir familias

Este motivo, que podemos apreciar en la Figura 7.7, se presenta con una asociación narrativa también relativamente clara y la interpretación no deja lugar a demasiadas dudas. Siempre que suena es en una situación en la que Safin destruye una familia, ya sea separándola o matando a sus miembros, o amenaza con hacerlo. Este es el móvil principal del personaje: «si yo pierdo a mi familia, vosotros perdéis la vuestra». Se puede escuchar este motivo hasta 5 veces a lo largo del metraje (véase el *Anexo 10.2.6*).



Figura 7.7. El motivo del poder de destruir familias (elaboración propia)

7.2.1.3. Motivo de la familia

Entiéndase en este caso que el motivo no es una melodía, sino una progresión de acordes que sufre diferentes variaciones a lo largo del metraje, pero que permanece reconocible en todas ellas. Podemos ver un esqueleto en la Figura 7.8, en el que apreciamos una progresión que inicia en Mi menor, pero que se sale de su escala, aunque acaba, igual que *No Time To Die* (Zimmer, Eilish, & O'Connell, 2020), en Si mayor. Este motivo dio lugar a dudas en un principio; pues se consideraba un motivo de pérdida. Sin embargo, por algunas de sus apariciones y mediante la pista de algunos diálogos, se constata que la asociación real del motivo no es otra que la familia, Objeto final de Bond y de Madeleine, nuestros protagonistas. Este motivo cuenta con 7 apariciones en la película, que se pueden consultar en el *Anexo 10.2.7*.

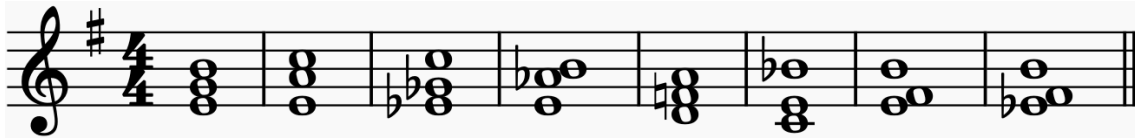


Figura 7.8. Motivo de la familia (elaboración propia)

7.2.1.4. Motivo de la muerte de un ser querido

Este motivo en forma de melodía, que podemos apreciar en la Figura 7.9, suena en los momentos en los que una muerte se antoja dolorosa para los protagonistas y, por lo tanto, para el espectador. Hay diversos nombres que encajarían con el significado del motivo: motivo de la muerte de un protagonista, de un familiar, se un ser querido, etc. Finalmente se ha escogido este último para no superponer el significado de la familia, expuesto en otro motivo, y para evitar referenciarlo con un término tan banal, carente de valor emocional y genérico como lo es el de protagonista. Sin profundizar excesivamente a nivel musical, apreciamos que se trata de una melodía en descenso, siempre hacia abajo; y cuando vemos que intenta escalar, vuelve a caer. La caída de un personaje importante. Para repasar las 2 repeticiones del motivo véase el *Anexo 10.2.8*.



Figura 7.9. Motivo de la muerte de un ser querido (elaboración propia)

Como curiosidad de *Final Ascent* –tema de la muerte de James Bond en el que aparece este motivo–, cabe decir que es un tema muy propio de Hans Zimmer, es un ostinato catárquico –término acuñado por Frank Lehman (2016)– que no se detiene ni siquiera por la muerte del antagonista principal de la película, Safin. En realidad, la muerte del personaje, dado el envenenamiento de Bond, carece de atención en todos los sentidos, el montaje no le dedica ni un segundo, la cámara no le dedica ni un plano y la música no le dedica ni una nota.

7.2.1.5. Motivo de la infancia

El motivo de la infancia, además de constar de una melodía que se puede apreciar en la Figura 7.10 –aunque se omite en algunas de sus repeticiones–, es sobre todo un motivo marcado por un instrumento. La sonoridad del instrumento en cuestión recuerda al de una caja de música, pero con un envolvente acústico modificado; con un *attack* ligeramente

más duradero y no prácticamente inexistente como el de una caja de música normal que es golpeada –el *attack* hace referencia al tiempo que tarda un instrumento en ofrecer la máxima intensidad de su sonido; en un piano por ejemplo el tiempo de *attack* es muy corto, mientras que en un violín el tiempo será determinado por la interpretación del músico, aunque será inevitablemente más largo que el de un piano. Esta clase de sonido, el de la caja de música, es un tópico que muy comúnmente apela a la ternura, y más concretamente a la ternura de un infante. Existen dos variaciones dentro del motivo, cuando suena en referencia a algo positivo, es decir a Mathilde, suena en un tono mucho más agudo que cuando lo hace referente a algo negativo, es decir a Safin. Aparece en 7 ocasiones en el metraje. Para conocer más sobre los contextos en los que aparece véase el *Anexo 10.2.9*.



Figura 7.10. Melodía del motivo de la infancia (elaboración propia)

7.2.1.6. Motivo del MI6

Este motivo, que podemos ver transcrito en la Figura 7.11, ha supuesto otra problemática. Al tratarse de un motivo cuya escala es bastante cromática, se asoció a Safin en un principio. Sin embargo, los contextos en los que aparece dan a entender que, en realidad, se relaciona con el MI6 o incluso con Mallory, que es quien en realidad lleva las riendas de la organización y, por lo tanto, cuyas decisiones se convierten en las decisiones de la agencia. En cualquier caso, podemos interpretar su parecido con los motivos de Safin por sus paralelismos, igualándolos por sus métodos, únicamente diferenciados por sus objetivos y motivos. El proyecto Heracles es el medio principal por el cual la película expone los errores cometidos por parte de la agencia y especialmente de Mallory –de hecho, el apoyo a ese proyecto es uno de los puntos más importantes narrativamente del personaje. Suena en 6 ocasiones distintas, mencionadas y detalladas en el *Anexo 10.2.10*.



Figura 7.11. Motivo del MI6 (elaboración propia)

7.2.1.7. Motivo de la fábrica

El siguiente motivo tiene una identidad peculiar, unos recursos con las que podemos afirmar que es el mismo motivo; ya que el orden de sus notas y las notas mismas no son iguales, pero se mantienen una serie de recursos musicales que sí que parecen indicar que se trata del mismo motivo. Lo que unifica las repeticiones del motivo es el ritmo de su melodía –siendo una alternación entre blanca y negra en un ritmo de 3/4–, el descenso en las notas –es decir, vamos bajando de agudo a grave– y la posterior repetición en una octava inferior (véase en la Figura 7.12), siendo este uno de los ejemplos de sus apariciones, como estos factores se corresponden. Por cuando se dan las repeticiones, se entiende que hace referencia a la fábrica de Heracles presente en la isla de Safin. Puede surgir entonces una superposición de significados entre este motivo y el de *la isla de Safin*, pero su diferencia radica en la etapa de la película en la que nos encontremos. El motivo de la isla representa las creaciones provenientes de ella hasta que comprendemos de dónde viene cada cosa; en el punto en el que descubrimos cómo es creado Heracles allí y escuchamos el *motivo de la fábrica*, ligándolo con su significado, es este el que pasa a representarlo, pues sabemos más concretamente –y no en la inconcreción de «la isla»– cómo y dónde se crean. Lo escuchamos en 2 ocasiones, comprobables en el *Anexo 10.2.11*.



Figura 7.12. Motivo de la fábrica (elaboración propia)

7.2.1.8. Motivo de Nomi

Este motivo ya cuenta con menos peso narrativo, pero es presentado de manera relativamente clara y no deja lugar a demasiada interpretación. Se trata, de nuevo, no de una melodía, sino de un instrumento; concretamente de una guitarra española –podría ser acústica, aunque no lo parece– acompañada de unos efectos de reverberación, siendo siempre un instrumento de acompañamiento, nunca protagonista. Lo escuchamos siempre que Nomi aparece en una escena –o se muestra como tal– de manera inesperada. La

propia concepción del personaje en la narración se presenta, en cierto modo, como inesperada. Para consultar sus 3 repeticiones véase el *Anexo 10.2.12*.

7.2.1.9. Motivo de Heracles

Para representar al mortífero veneno con un importante papel en la película, no se hace uso de una melodía, ni siquiera de un instrumento –no directamente–; sino de una sonoridad. Se trata de violines agudos, muy agudos, podríamos considerar que incluso desafinados y disonantes. Por las ocasiones en las que suena queda claro que hace referencia a Heracles, pero no se usa siempre que este aparece y no se le da excesiva importancia narrativa, su peso más bien recae en la gestión de la tensión de las escenas en las que aparece, un valor más estético y práctico que no uno directamente narrativo –aunque, en cierta medida, también lo tiene. Cuenta con 3 apariciones en la película que se pueden repasar en el *Anexo 10.2.13*.

7.2.1.10. Motivo de vehículos

En este caso el motivo se presenta en forma de melodía (que podemos apreciar en la Figura 7.13), de modo más convencional. Sin embargo, la correlación encontrada entre sus apariciones es un factor muy relativo a los existentes, muy tangible y directa; muy poco trascendental narrativamente. Se trata de una melodía en Mi menor, mayoritariamente interpretada por una guitarra eléctrica. Siempre la escuchamos cuando Bond sube a algún vehículo o se enseña uno relevante relativo a sus misiones. Puede parecer un elemento muy banal, pero en las películas del agente 007 los vehículos, como la habilidad de James Bond para pilotarlos, han sido un elemento central. En líneas generales, estas condiciones se dan, o bien debido a alguna persecución, o bien a modo de transición hacia otras escenas, sirviéndose en algunos casos de las funciones técnicas mencionadas por Román (2008) que se han comentado en el 3. *Marco teórico*. Aparece en 8 ocasiones mencionadas y detalladas en el *Anexo 10.2.14*.



Figura 7.13. Motivo de vehículos (elaboración propia)

7.2.1.11. Motivo de Bond imparable

Este motivo, a nivel musical, expresa parte de las características mencionadas anteriormente sobre Bond. Se decía antes que el Bond de Daniel Craig es un Bond más directo y visceral, que no es tan *official hero* y es más *outlaw hero*, pensando más en él y sus decisiones, cosa que aquí se ve en unos pocos compases (Figura 7.14). Se trata de la melodía del MJB4 completamente simplificada, manteniendo el orden y las notas, pero cambiando su patrón rítmico, pasándolo a uno mucho más simple y directo, y no tan ornamentado. También apreciamos que está en tresillos, es decir, que no obedece las convenciones básicas rítmicas del ritmo 4/4 sobre el que suena, que es una fuerza imparable que se guía por sus propias convicciones. Este motivo aparece en momentos del combate en los que Bond, pese a tener múltiples enemigos por el camino, se muestra determinado a conseguir un objetivo concreto y avanza sin cesar. Para conocer los contextos de sus 3 apariciones véase el *Anexo 10.2.15*.

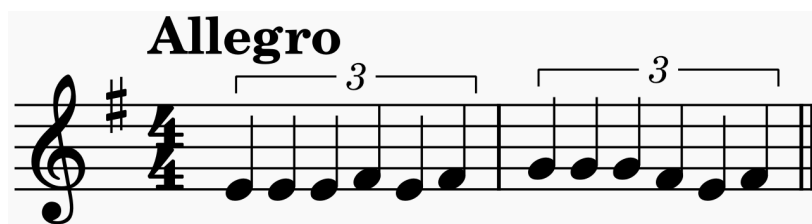


Figura 7.14. Motivo de Bond imparable (elaboración propia)

7.2.1.12. Motivo de Bond en combate

También relativo a los combates, se aprecia otro motivo melódico (Figura 7.15) referente a Bond y sus actos en combate, aunque sin ninguna situación en particular que unifique sus apariciones; simplemente es James Bond en la batalla. El modo en el que aparece el motivo, en ocasiones, nos puede recordar al *motivo de Bond imparable*, con metales graves y fuerte percusión. No tiene ninguna relación directa con ningún motivo propio de Bond, pero al tratarse de metales y de variaciones de semitonos consecutivas en todos los casos, sí que nos recuerda ligeramente al MJB3. Suena hasta en 5 ocasiones, comprobables en el *Anexo 10.2.16*.



Figura 7.15. Motivo de Bond en combate (elaboración propia)

7.2.1.13. Motivo de asalto enemigo

Este motivo consta de un patrón rítmico –en vez de, como ya hemos visto en otros motivos, un instrumento, sonoridad o melodía. Se trata de un ritmo de 5/4, con golpes en la primera y la cuarta negra (fig. x), recordando al tema de los *Uruk-hai* de *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (Osborne, Jackson, Walsh, & Sanders, 2001) –compuesta por Howard Shore. El motivo suena cuando alguno de los antagonistas asalta algún lugar o a alguna persona, es decir, cuando llevan a cabo activamente una operación de ataque sobre algún sitio que les es ajeno; excluyendo situaciones en las que, a pesar de mantener un combate, se tratan de situaciones de defensa como la lucha en Cuba o en la isla de Safin. En estas situaciones vemos que los enemigos actúan casi como una horda, cobrando sentido la inspiración del tema de los *Uruk-hai* recién mencionado. Sus 2 apariciones se mencionan y detallan en el *Anexo 10.2.17*.

7.2.2. Instrumentación

En esta breve parte del análisis nos centraremos en la instrumentación de la banda sonora, entendiéndola como los instrumentos presentes en cada parte de ella. Por la repetición en la presencia de ciertos instrumentos en momentos determinados podemos establecer una significación mayor. Todo ello no incluye los instrumentos referentes a elementos narrativos trascendentes concretos, que ya han sido mencionado como motivo anteriormente –como podrían serlo el *motivo de la infancia* o el *motivo de Nomi*, claramente influenciados por el uso de un instrumento específico–, sino que apelan a un significado mayor, una visión más general y menos concreta, más abstracta.

Empezamos con la *dicotomía entre el deber y el amor* que rodea al personaje de Bond. Todos los James Bond precedentes a Daniel Craig entendían, como todo *official hero*, que el deber se antepone a los placeres y deseos de uno mismo; por ello, no existen grandes vínculos con mujeres que les hagan vulnerables y que puedan suponer una gran distracción, sino que, en general, las mujeres aparecían como objeto de seducción y placer banal, efímero. Sin embargo, como ya se ha comentado anteriormente, el James Bond de Daniel Craig rompe con esta tendencia, y es capaz de enamorarse e incluso antepone el amor ante el deber, el deseo individual sobre el colectivo, como todo *outlaw hero*. De ahí que se presente esta dicotomía en la saga y que, de igual modo, se materialice en la instrumentación de este film. Las cuerdas suponen el amor que devota Bond por sus seres

queridos, por ello motivos como el *motivo de la familia*, el de la *muerte de un ser querido* o los *motivos de No Time To Die* (Zimmer, Eilish, & O'Connell, 2020) son interpretados mayoritariamente por cuerdas; mientras que los metales simbolizan el deber y el combate en la vida de Bond, por ello motivos como el *motivo de Bond imparabile* o el *motivo de Bond en combate* suenan con metales en prácticamente todos los casos. Otro factor a tener en cuenta que nos explica más sobre el personaje proviene del tema de la muerte de Bond: *Final Ascent*. En el clímax de este tema están presentes ambas secciones –cuerdas y metales–, pero las cuerdas imperan sobre el tema, destacando las prioridades reales de ese personaje y lo que él consideraba más importante: el amor por su familia.

Otra vertiente que se abre a raíz de la instrumentación es relativa al personaje de *Safin y su uso del veneno*, con la flauta. Si bien no se cumple en todos los casos, sí que vemos una cierta recurrencia, sobre todo en el *motivo de sed de sangre de Safin* y el *motivo del poder de destruir familias*, siendo ambos motivos relativos a Safin. Sin especular demasiado, se puede relacionar el uso de la flauta con el del veneno que hace el antagonista. Podemos interpretar, y aquí ya sí que es especulación, que se relaciona con el veneno de serpiente, animal que sí que está muy comúnmente asociado a la flauta por los espectáculos en los que se usa este instrumento para supuestamente controlar al animal y, por lo tanto, tener control del veneno. Puede ser una asociación a la que hayan llegado también el equipo de producción musical del videojuego *League of Legends* (Riot Games, 2009) con el tema *Renata Glasc, the Chem-Baroness* (Riot Games Music Team, 2022) que hace uso de la flauta como instrumento principal y que está ligado al personaje que le da título a la pieza, cuyas características se basan en su talento por la alquimia y las pociones, ambos conceptos ligados al uso de veneno. Sea como fuere, existe una relación con el uso de este instrumento con Safin, la interpretación ofrecida es una mera posible explicación.

Cambiando de personaje, se aprecia una relación entre Paloma y el uso de trompetas y piano. Se entiende que esta relación está estrechamente relacionada con el uso de estos instrumentos en las canciones típicas del país de procedencia del personaje –Cuba– que, en realidad, suenan diegéticamente durante la reunión previa entre Paloma y Bond y durante el trayecto de este hacia el bar en el que acontece. Cabe mencionar que el uso de ambos es completamente diferenciado de otras apariciones con el mismo instrumento, es decir, tanto el piano como las trompetas marcan un ritmo latino; un piano melancólico o unas trompetas épicas claramente no harían referencia a este personaje. Dicho esto, esta

relación es de corta duración, toda la que tiene Paloma en el metraje. Todo ello sumado a la poca relevancia narrativa del personaje y que la función desempeñada por esta relación es más próxima a una geográfica que narrativa, hace que no se haya considerado como motivo.

8. Conclusiones

Ya para concluir el proyecto, cabe reintroducir todos los elementos esenciales que han vertebrado el estudio para determinar, dentro de un contexto situacional y de conocimientos, hasta qué punto se han logrado los objetivos y se ha llegado al resultado esperado.

Teniendo en cuenta los objetivos iniciales desde los que se partía y el resultado esperado que se buscaba, se puede considerar que el resultado final ha sido revelador; que ha cumplido con su cometido y que, en realidad, ha desvelado una relación entre música y narración mucho mayor de la que en un primer visionado se pudiera percibir.

Entiéndase, pues, cuál han sido las aportaciones de los demás autores y los pasos que se han seguido para llegar a dichas conclusiones. Se partía de un objetivo fruto de una pregunta clara: ¿en qué medida o hasta qué punto se relaciona la música de *No Time To Die* (2021) con su narración?

Para ello, había que entender, primero de todo, las claves narrativas de la trama y los personajes del largometraje y, por lo tanto, llevar a cabo un análisis narrativo del film. Para ello, se consideró que el método propuesto por Casetti y di Chio (1990) destinado, precisamente, al análisis de la narración, suponía una opción muy clara en su estructura y sus categorías y con el prestigio suficiente como para ser, aún a día de hoy, un manual para el análisis narrativo, tanto de su trama como de sus personajes, para el cine.

Posteriormente había que entender cuáles eran las claves musicales, los elementos o recursos propios de ella, que hacían mención o se relacionaban con los narrativos. Para llegar a un método convincente y estructurado, se repasaron distintas obras de autores relevantes, tanto en el análisis musical, como el análisis de la música en el cine, o incluso del sonido mismo en el cine. De esta búsqueda se destaca la disertación acerca del término «motivo» (sinónimo de *motiv*, *motif*, *leitmotiv* o *leitmotif*; en este contexto) de Matthew Bribitzer-Stull (2015), mediante la opinión y experiencia de otros autores y compositores. Gracias a la comprensión de su significado aportada por esta perspectiva, se observó al motivo –y la repetición– como la herramienta, método o medio principal de la música para significarse a sí misma y para conectarse con la narrativa.

A raíz de este concepto surgió la pregunta que da pie al objetivo secundario del proyecto: ¿qué motivos son los más identificativos de 007? Para ello, se requirió de una nueva búsqueda enfocada a los leitmotifs más característicos de James Bond. En esta búsqueda la referencia más notable fue la de Anna Claydon (2014), quien propuso tres motivos principales, a raíz de los cuales y junto las aportaciones de otros autores como Morrell (2015) o Altozano (2021) se establecieron los 6 motivos clásicos de Bond –que se pueden consultar en el apartado 3.2.2. *Motivos característicos de James Bond*– derivados del *James Bond Theme* (Norman & Barry, 1962); razón por la cual también se consideró relevante hacer una aproximación histórica acerca de la creación de dicho tema para la película *Dr. No* (1962).

Con los objetivos y las aportaciones de los autores, se determinó que el mejor modo de llevar a cabo el análisis musical era basándolo en la búsqueda de la repetición dentro de la banda sonora. De este modo, se conseguirían, a la vez, ambos objetivos propuestos; determinando qué partes de las canciones se repetían con significación –es decir, qué motivos propios tenía la película– y buscando en ella –y en los motivos motivos– la presencia de los motivos clásicos de James Bond.

Mediante esta metodología, se cuenta con la capacidad de determinar qué elementos de la narración merecen –o pueden merecer– una asociación con la música por su relevancia, mediante el análisis de la narración; y las herramientas para determinar qué elementos de la música son narrativos y cuáles son efectistas o estéticos, mediante la búsqueda de motivos y repetición en la banda sonora, y teniendo presente el contexto de sus apariciones para determinar su –gran o nula– relevancia narrativa.

Para el análisis narrativo se consideró necesario el visionado de las anteriores películas del James Bond de Daniel Craig para entender el personaje de Bond dentro de esta línea narrativa en toda su complejidad. Tras el análisis de los tres personajes principales, se obtuvieron una serie de conclusiones y características de ellos, además de los acontecimientos más relevantes en las tramas que les conciernen.

Este James Bond –el interpretado por Daniel Craig– es un James Bond mucho más directo, egoísta y vulnerable que los James Bond anteriores. De ahí la comparativa en la que Bond, acuñando los conceptos propuestos por Casetti y di Chio (1990), solía ser un *official hero* y, en cambio, en la interpretación de Daniel Craig es un *outlaw hero* por su

personalidad. Su pasado le hace desconfiar fácilmente y, sin embargo, en esta película se abre completamente a sus seres queridos. El amor –y no la seducción– guían los objetivos de este personaje en la mayor parte del film.

Madeleine se caracteriza por el amor y el respeto que le devota a Bond, por el odio, pero compasión que le inspira Safin, y por su maternidad. Los objetivos del personaje cambian en torno a su hija una vez esta aparece en la narración, pues es su seguridad lo que prima ante todo.

Safin se define completamente por su pasado, con toda su familia asesinada, y las influencias de este en sus objetivos y ambiciones. Se denota en la preservación de su jardín venenoso, el uso del veneno como arma principal y su sed de venganza, que resulta ser el objetivo primordial del personaje.

Con estos conceptos –y otros a los que se ha llegado mediante el análisis de personajes secundarios, accesible en el *Anexo 10.1*– se procedió a distintos visionados con sendos objetivos. Primeramente, se pretendía identificar las melodías, armonías, instrumentos, etc. con repetidas participaciones en la banda sonora. Después de esto, huelga interpretar dichas apariciones y clasificarlas según el significado narrativo que puedan tener, descartando los casos en las que la repetición pueda ser un uso meramente casual o estético –el resultado de esta clasificación es el desglose del *Anexo 10.3*. Posteriormente, siguiendo la metodología propuesta y habiendo descompuesto la banda sonora en las unidades –motivos– que se consideraban relevantes narrativamente, se debía complementar el proceso con la recomposición, situando de nuevo los motivos en su contexto e interpretando las variaciones que estas experimentaban a lo largo del film, comparándolas con el elemento narrativo al que hacen referencia.

El resultado final de este análisis constata la presencia de 17 motivos, siendo tres de ellos interdependientes y, por lo tanto, con una significación prácticamente idéntica. Por consiguiente, el estudio resulta en 15 motivos con significación única, comentados aquí acompañados con el número de veces que se oyen durante el metraje y ordenados por el peso narrativo del elemento al que se refieren:

- *Motivos de No Time To Die* (Zimmer, Eilish, & O'Connell, 2020) (12 veces): Son 3 motivos interdependientes que, asimismo, aparecen en el tema de *No Time To Die* de Billie Eilish (2020). Este tema, que en sí mismo contiene referencias al MJB3,

MJB5 y MJB6, en la película, cobra el significado del amor, suena en los momentos en los que se rompe, se recupera, se cimienta o se fortalece el amor; mayoritariamente el amor entre Bond y Madeleine.

- *Motivo de la isla de Safin* (4 veces): Escuchamos la melodía cuando se hace referencia a algún objeto creado en la isla de Safin o cuando se toma posesión de ella. La preservación de la isla es uno de los objetivos del personaje. Está en una escala muy cromática, que caracteriza a Safin.
- *Motivo de la sed de sangre de Safin* (4 veces): La melodía se relaciona con las muertes y amenazas de muerte a manos de Safin. La venganza es su objetivo principal. Está, de nuevo, en una escala cromática.
- *El motivo del poder de destruir familias* (5 veces): Una melodía que suena cada vez que se pone en peligro o efectivamente se consigue eliminar, separar o la pérdida de un miembro de una familia. De nuevo, una escala cromática pauta –o libera– la melodía.
- *Motivo de la familia* (7 veces): Se trata de una progresión de hasta 8 acordes –aunque puede aparecer segmentada– que aparece cuando la familia –biológica o adquirida– de Bond peligró en su estructura o integridad y cuando es vengada o protegida con el concepto de familia como eje central.
- *Motivo de la muerte de un ser querido* (2 veces): Una melodía simple compuesta únicamente de negras y algún silencio puntual, siempre en descenso. Suena en la caída de un personaje al que el espectador –dada la posición de Bond como personaje orientador– percibe como querido, la muerte de un héroe.
- *Motivo de la infancia* (7 veces): Referente esencialmente al uso de un instrumento, parecido a una caja de música, aunque suele entonar una melodía concreta. Sus apariciones son referentes a la infancia, tanto de Safin como de Mathilde, sonando en tonos distintos según al personaje al que se refieran, más graves el primero, más aguda la segunda.
- *Motivo del MI6* (6 veces): Una melodía asociada a la presencia del MI6, ya sea negativa, positiva o neutra. Su escala es también cromática, situándola al mismo nivel que Safin. Fue el MI6 quien desarrolló el proyecto Heracles, la peligrosa arma sobre la que gira toda la trama.
- *Motivo de la fábrica* (2 veces): Un patrón melódico que suena referente a la fábrica de Heracles en la isla de Safin o a las creaciones que de allí proceden una vez es

conocida su existencia. Consta de una melodía en descenso en ritmo 3/4 alternando blancas y negras.

- *Motivo de Nomi* (3 veces): Es, de nuevo, un motivo asociado a un instrumento; en este caso la guitarra española con reverberación. Suena cuando Nomi se presenta en escena inesperadamente. Su propia aparición en la trama, en cierto modo, es inesperada.
- *Motivo de Heracles* (3 veces): Se trata de una sonoridad producida por unos chirriantes violines agudos y disonantes. Lo escuchamos en ocasiones cuando se ve físicamente a receptáculos de Heracles, se habla del proyecto o se ven sus efectos. Es posible, aunque improbable, que esta relación sea casual.
- *Motivo de vehículos* (8 veces): Una melodía que suena cada vez que Bond se sube a un vehículo o se hace mención de uno como una herramienta relevante. Suele ser en escenas de acción o transiciones entre escenas.
- *Motivo de Bond imparable* (3 veces): Se trata de una melodía en tresillos que simplifica el MJB4 y suena en metales siempre. Aparece en combate cuando Bond tiene un objetivo claro y se dispone a él eliminando a los enemigos que se interponen.
- *Motivo de Bond en combate* (5 veces): Un motivo, probablemente inspirado en un segmento del MJB4, que consta de una melodía desenfrenada. Suena en las escenas de acción, cuando Bond está en combate.
- *Motivo de asalto enemigo* (2 veces): Este motivo consta de un patrón rítmico sobre un ritmo de 5/4 con golpes en la primera y cuarta negra. Suena cuando algún antagonista –sea Safin o sus hombres, o Spectre– se desplaza para atacar a los protagonistas. Es decir, cuando se desplazan activamente para entablar un combate.

Asimismo, se ha encontrado en la instrumentación del film ciertos paralelismos con la narración de la historia y sus personajes, también mediante la repetición –en este caso la repetida presencia de algunos instrumentos en situaciones determinadas. A continuación, a modo de breve listado, se repasan dichos paralelismos:

- *La dicotomía entre el deber y el amor* de Bond: Existe una clara distinción de instrumentos según el motivo que entonen y, consecuentemente, el elemento narrativo al que hagan referencia. En este caso se aprecia una predilección por las cuerdas si la temática principal de la escena deriva en sentimental o amorosa.

Mientras que en combate y respecto al deber, los metales suelen ser los protagonistas de la pieza. Esto expone, de nuevo, la dicotomía entre *official hero* y *outlaw hero* expuesta anteriormente; y se confirma, de nuevo, que Bond –en esta línea narrativa– es un *outlaw hero* cuando en el tema de su muerte –*Final Ascent*– suenan las cuerdas como instrumento claramente protagónico.

- *Safin y su uso del veneno*: Se aprecia, asimismo, un uso reiterado de flautas –de distintos tipos– en los temas relativos a Safin. Esto, como en el apartado de 7. *Resultados* se expone, podría deberse a la relación, tanto de la flauta como de Safin, con el veneno. La flauta es un instrumento comúnmente asociado a la serpiente, siendo este uno de los animales que más se identifican con el veneno.
- *Paloma y la música cubana*: Durante la escena de acción en Cuba, unas trompetas y piano a ritmo latino acompañan los movimientos de Paloma cada vez que esta desempeña alguna acción significativa en escena. Estos instrumentos se presentan como localmente típicos previamente, cuando se escuchan músicas diegéticas usando los mismos instrumentos como elementos principales. Se considera al personaje poco relevante narrativamente y con una muy reducida presencia en el metraje, por ello no se eleva esta relación al estatus de motivo, puesto este uso tiene más relación con una función geográfica que narrativa.

Asimismo, en el cumplimiento del objetivo secundario, se han contabilizado las ocasiones en las que suenan los motivos clásicos de James Bond en la banda sonora analizada, ya sea de manera directa o sugerida, dimanando en los siguientes resultados:

- MJB1: 1 vez
- MJB2: 37 veces
- MJB3: 12 veces
- MJB4: 3 veces
- MJB5: 5 veces
- MJB6: 5 veces

Habiendo dado respuesta a todas las preguntas de investigación en las que se basaban los objetivos del presente trabajo, huelga decir que, probablemente, se hubiesen conseguido mayores concreciones en determinados aspectos si se hubiese logrado una entrevista con los compositores Hans Zimmer o David Arnold, o con la intérprete Billie Eilish. Se ha

intentado en todos los casos, pero no se ha conseguido contactar con ellos, o si se ha hecho no ha habido respuesta por su parte.

A raíz de este trabajo, se proponen diferentes líneas de investigación. Una de ellas sería la búsqueda de relaciones de la banda sonora analizada con el resto de películas de la línea narrativa –es decir, del James Bond de Daniel Craig–, pues se sabe que existen asociaciones entre ellas en las que no se ha ahondado y que, probablemente, existan otras que se desconocen. Asimismo, también se propone un análisis de la banda sonora, teniendo en cuenta los datos recopilados en este, aplicando los conocimientos acerca de los recursos propios del compositor Hans Zimmer.

JAMES BOND WILL RETURN

9. Referencias

- Altozano, J. (6 de Octubre de 2021). ¿Por qué el tema de James Bond suena a agente secreto? (con Ter). Obtenido de <https://youtu.be/nGIFIP97d-I>
- Bellour, R. (2000). *The Analysis of Film*. Bloomington: Indiana University Press.
- Bettetini, G. (1979). *Tempo del senso*. Milán: Bompiani.
- Bevan, T. (Productor), & Wright, E. (Dirección). (2017). *Baby Driver* [Película]. Reino Unido & Estados Unidos: Sony Pictures.
- Bohling, A., Reid, D., Vaughn, M. (Productores), & Vaughn, M. (Dirección). (2014). *Kingsman: The Secret Service* [Película]. 20th Century Fox.
- Bribitzer-Stull, M. (2015). *Understanding the Leitmotif: From Wagner to Hollywood Film Music*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Broccoli, A. R., Saltzman, H. (Productores), & Young, T. (Dirección). (1962). *Dr. No* [Película]. United Artists.
- Bruckheimer, J. (Productor), & Verbinski, G. (Dirección). (2007). *Pirates of the Caribbean: At World's End* [Película]. Walt Disney Pictures.
- Burlingame, J. (2012). *The Music of James Bond*. Oxford: Oxford University Press.
- Cambridge Dictionary*. (s.f.). Recuperado el 2022, de Significado de motif en inglés: <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/motif>
- Casetti, F., & di Chio, F. (1990). *Cómo analizar un film*. Milán: Gruppo Editoriale Fabbri, Bompiani, Sonzogno, Etas S.p.A.
- Chapman, J. (1999). *Licence to Thrill: The Cultural History of the James Bond Films*. Londres: IB Tauris.
- Chion, M. (1993). *L'audio-vision*. Paris: Éditions Nathan.

- Claydon, A. (2014). Bounded to the Series: Musical Style, Performance and the Successes of the 007 Soundtrack. *The Soundtrack*, 105-118.
- Colón, C., Infante, F., & Lombardo, M. (1997). *Historia y teoría de la música en el cine: presencias afectivas*. Sevilla: Altar.
- Cook, N. (1987). *A Guide to Musical Analysis*. Nueva York & Londres: W.W. Norton & Company.
- de Oliveira, P. H. (2019). Meu nome é Bond. James Bond. Criação musical, paisagens sonoras e midiáticas da cinquentenária saga do agente secreto 007. Sao Paulo, Brasil: Universidade Paulista.
- Eco, U. (1978). *El superhombre de masas*. (T. de Lozoya, Trad.) Ciudad de México: Titivillus.
- Gorbman, C. (1987). *Unheard Melodies: Narrative Film Music*. Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press.
- Kirby, F. (2004). *Wagner's Themes: A Study in Musical Expression*. Warren: Harmonie Park Press.
- Korsyn, K. (1993). Schenker's Organicism Reexamined. *Intégral*, 82-118.
- Lehman, F. (2016). Manufacturing the Epic Score: Hans Zimmer and the Sounds of Significance. En S. C. Meyer, *Music in Epic Film: Listening to Spectacle* (págs. 27-55). Routledge.
- McClatchie, S. (1998). *Analyzing Wagner's Operas: Alfred Lorenz and German Nationalist Ideology*. Rochester: University of Rochester Press.
- Meyer, L. B. (1956). *Emotion and Meaning in Music*. Chicago: The University of Chicago.
- Molina, J. J. (2020). Metodologías aplicadas a la crítica de Música de Cine: El uso del leitmotiv y su funcionalidad y articulación en "El Imperio Contraataca". *Communication & Methods*, 2(1), 76-89.

- Montoya, A. (2014). Una aproximación al uso del leitmotiv en el cine musical: el caso e "La bella y la bestia" y "El rey león". En V. J. Ruiz, J. A. Bornay, J. Vera, & F. J. Romero, *Una perspectiva caleidoscópica* (págs. 94-107). Alicante: Letradepalo.
- montynorman.com. (2005). *Completing the Circle*. Obtenido de montynorman.com.
- Morrell, B. (2015). *How Film & TV Music Communicate — Vol. III —*.
- Norman, M. (2005). *Completing the Circle*. Reino Unido.
- Norman, M., & Barry, J. (1962). James Bond Theme. Reino Unido.
- Osborne, B. M., Jackson, P., Walsh, F., Sanders, T. (Productores), & Jackson, P. (Dirección). (2001). *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* [Película]. New Line Cinema.
- Reiser, M. (1993). Wagner's use of the leitmotif to communicate understanding. En S. Feder, R. L. Karmel, & G. H. Pollock, *Psychoanalytic explorations in music*. Madison: International Universities Press.
- Riot Games. (2009). League of Legends.
- Riot Games Music Team (2022). Renata Glasc, the Chem-Baroness.
- Román, A. (2008). *El lenguaje musivisual: semiótica y estética de la música cinematográfica*. Madrid: Visión Libros.
- Schoenberg, A. (1995). *The Musical Idea and the Logic, Technique, and Art of Its Presentation*. New York: Columbia University Press.
- Wanger, W. (Producer), & Ford, J. (Dirección). (1939). *Stagecoach* [Película]. Estados Unidos: United Artists.
- Wilson, M. G., Broccoli, B. (Productores), & Campbell, M. (Dirección). (2006). *Casino Royale* [Película].
- Wilson, M. G., Broccoli, B. (Productores), & Forster, M. (Dirección). (2008). *Quantum of Solace* [Película]. Columbia Pictures.

Wilson, M. G., Broccoli, B. (Productores), & Mendes, S. (Dirección). (2012). *Skyfall* [Película]. Columbia Pictures.

Wilson, M. G., Broccoli, B. (Productores), & Mendes, S. (Dirección). (2015). *Spectre* [Película]. Columbia Pictures.

Wilson, M. G., Broccoli, B. (Productores), & Fukunaga, C. (Dirección). (2021). *No Time To Die* [Película]. Universal Pictures.

Zimmer, H., Eilish, B., & O'Connell, F. (2020). *No Time To Die* [Grabado por B. Eilish].

10. Anexos

10.1. Análisis de personajes secundarios

Antes de introducir a dichos personajes, se debe decir que existen personajes cuya personalidad tiene tan poca trascendencia en la trama y cuyas decisiones no sirven más que al propósito de ayudar a otros personajes más relevantes que no serán analizados en este apartado. Hablamos, por ejemplo, del villano del ojo, de Obruchev, de Paloma, de Tanner de Moneypenny o de Q. En el caso de estos dos últimos, se sabe que tienen una personalidad distinguida mayor, pero al no tener relevancia en este film, no se va a profundizar en ellos, ya que se pueden encapsular dentro de un colectivo más amplio: el MI6, liderado y representado por Mallory –M. En realidad, ese es también el caso de Nomi, pero su personalidad, sus decisiones y sus acciones sí que dan pie a subtramas más relevantes. Procedemos pues al análisis de estos secundarios, por orden –completamente subjetivo– de relevancia.

10.1.1. Blofeld

Blofeld es el hermano –no de sangre– de James Bond. Esta trama y este conflicto fraternal se desarrollan en *Spectre* (2015) y no tendría sentido analizarlos en profundidad aquí, pero sí mencionar qué aspectos fruto de esta tienen relevancia en este metraje. Lo primero que debemos entender es que Blofeld odia a Bond desde temprana edad, en la que considera que su padre priorizó a su hijo adoptivo –Bond– en vez de a él. Este hecho, sumado al propio hecho de que Blofeld es quien mueve los hilos de Spectre, organización que Bond desea destruir, y que fue el propio James Bond quien le atrapó y encarceló en la prisión en la que se encuentra ahora, hacen que Bond suponga un enemigo triplemente para Blofeld.

A nivel de *persona* es un personaje tridimensional, con profundas heridas, turbias metodologías y contradicciones –mató a su padre por no quererle. A pesar de ello, es un personaje completamente estático, su modo de pensar y de actuar se mantienen incluso desde su celda.

Si entendemos su personaje como *rol*, es claramente un personaje activo, a la que ni siquiera la privación de su propia libertad le detienen para llevar a cabo sus planes y

acciones. Es, en este film, un influenciador pues, dado su encarcelamiento, se ve incapacitado para llevar a cabo las acciones que desea. Es modificador, no está conforme ni con su encarcelamiento, ni con que Bond siga con vida; lo que lo lleva a ser un antagonista.

Si lo analizamos como *actante*, se entiende que es un Oponente tanto de Bond como de Safin. Su Objeto final es el de eliminar a James Bond a toda costa, lleva a cabo planes y hace más esfuerzo para conseguir este Objeto que el que le presuponemos por su condición de encarcelado de salir de prisión.

10.1.2. Nomi

En Nomi encontramos un personaje con un punto reivindicativo, pero humorístico y en cierta manera infantil a la vez. Es el personaje que le pide paso a Bond para las nuevas generaciones de agentes 00; una señal directa es haber tomado posesión de su condición de 007. Viéndolo como *persona*, sin embargo; los pensamientos o conceptos que aborda no van más allá de eso, y forman parte más de su posición simbólica en la trama que de su personalidad. Hablamos de un personaje contrastado, quien presuntamente se cree completamente rompedor, pero en ciertas ocasiones demuestra algún carácter infantil. Aún con esas pequeñas cosas, es un personaje unidimensional, aunque dinámico, pues los métodos, experiencia e incluso sentimientos de Bond hacen que cambie el respeto –e incluso admiración en algún caso– que siente hacia él.

Si la analizamos como *rol*, vemos claramente que es un sujeto activo y autónomo, que toma decisiones sobre sus acciones y parte en ellas. Por su mera posición en el MI6, se entiende que es un personaje modificador, que siempre quiere cambiar el curso de alguna situación llevando a cabo sus misiones.

Viéndola desde la perspectiva del *actante*, la podemos ver como Oponente de Bond en dos sentidos, es quien ocupa su puesto de 007 –aunque Bond tampoco muestra especial ímpetu en recuperarlo– y se interpone en su consecución de capturar a Obruchev. Sin embargo, a partir de la mitad del film, se convierte directamente en su Adyuvante, le proporciona información, persigue a quienes le persiguen, le acompaña en la infiltración a la isla y protege a sus seres queridos. Su Objeto final entendemos que es el de mejorar al máximo como agente secreto, ayudando a los demás y cumpliendo sus misiones. No

percibimos ansias en ella de tener un objetivo mayor que ese. Para ello –y para los subsecuentes Objetos instrumento– entendemos que Mallory es su Destinador.

10.1.3. Mallory (M)

Mallory, visto como *persona*, es un personaje redondo y contrastado; sus pensamientos, ideas y decisiones son relativamente complejas, sus acciones se pueden considerar contradictorias –para proteger a la sociedad, propone un proyecto capaz de destruirla. Si bien lo que quería crear era una herramienta para defender al pueblo, lo que consigue crear es un arma que atenta contra el mismo, a pesar de sus buenas intenciones. Existen debates internos –más allá de un pasado en entregas anteriores– que lo llevan a exponerse como un personaje tridimensional. Sin embargo, en esta película no presenta ninguna variación relevante. Si bien es cierto que cambia su actitud frente a Bond, esta viene más llevada por la situación que vive o al uso que le puede dar a Bond como agente; al principio supone un impedimento para sus metas, y después, un agente experimentado que puede ayudarle a conseguirlas. Es una percepción completamente subjetiva, pero no parece que sus discusiones con Bond vayan más allá del enfado temporal, siempre mantiene el respeto y la gratitud por sus actos de servicio.

Si lo analizamos desde la perspectiva del personaje como *rol*, apreciamos unas claras tendencias: se trata de un personaje activo, pues es quien decide llevar a cabo las operaciones y como se llevarán a cabo; influenciador, ya que en ningún caso le veremos en el campo de batalla como a Bond, o ejecutando una búsqueda como a Q; y modificador, dado que el mero hecho de planear y llevar a cabo operaciones implica pretender cambiar el transcurso de una situación, en este caso pretende destruir la isla de Safin y acabar con sus crímenes.

No merece la pena profundizar en Mallory como *actante*, pues al ser el Destinador de Nomi, su papel respecto a Bond y a la trama principal es el mismo que el de esta.

10.1.4. Logan Ash

Analizando a Logan Ash como *persona*, pese a ser un personaje cuyas acciones tienen relativa trascendencia en la trama, descubrimos que se trata de un personaje plano, lineal y estático; ni parece tener ambiciones, motivos o pensamientos complejos, ni contradicciones en sus actos, ni cambios en su persona.

Si se considera desde el punto de vista del *rol*, vemos que es un personaje claramente activo, promueve acciones e intenta generar situaciones para su beneficio. Lo vemos tanto como influenciador, cuando manda a Bond a buscar a Obruchev; como autónomo, cuando es participe en su captura más adelante en la película –para determinar una postura más definitiva requeriríamos de más atención al personaje por parte de la historia. Es, por lo que vemos de él, un personaje modificador y claramente antagonista.

A nivel de *actante*, no podemos darle una mayor profundidad que la que ofrece Safin, siendo este su Destinador. Por lo tanto, Logan es el Oponente de Bond.

10.1.5. Felix Leiter

Felix es un personaje que se presenta en esta película como un personaje plano, lineal y estático. Carece de la atención y el tiempo suficiente como para poder profundizar en su psicología. Sin embargo, es un personaje relevante porque es una persona querida por Bond, un agente con el que ya ha vivido otras experiencias en *Casino Royale* (2006) y gracias al cual Bond pudo salir de situaciones comprometidas.

Entendiéndolo como *rol*, se aprecia que es un personaje activo, ya que forma parte activa de las decisiones que desencadenan en acciones relevantes. También, en esta película, le vemos como influenciador, porque apenas le vemos en acción, sino que manda a Bond a hacer una misión que él le encomienda y facilita. Como el resto de agentes, se presenta como un personaje modificador, que desea llevar a cabo sus operaciones para cambiar alguna situación considerada injusta o peligrosa.

A nivel de *actante* es un Adyuvante de Bond, con el mismo Objeto que él en el momento en que sus tramas confluyen. En cierto modo, la venganza de su muerte se convierte en un Objeto de Bond. Más allá de esto su relato queda en suspensión, pues su Objeto –u Objetos– quedan interrumpidos por su muerte.

10.2. Repeticiones y contexto de los motivos

10.2.1. Pista de piano de NTTD

Vemos su primera aparición incluso antes de la introducción, cuando Madeleine decide, igual que Bond, dejar atrás su pasado para poder consolidar su relación juntos. Para ello

Madeleine escribe en un papel «*L'homme masqué*», que significa el «hombre enmascarado» –en francés, su idioma nativo–, y lo quema (0:11:10) para superar las marcas de su pasado que la impiden disfrutar de los momentos junto a Bond. Justo en ese momento, entra una pista de cuerdas que entona la melodía, con una sola repetición y sin la tecla pedal.

Para volver a escucharlo otra vez, hay que avanzar la narración hasta el punto en el que Madeleine y Bond se encuentran de nuevo, tras cinco años sin verse, en Belmarsh, la prisión en la que se encuentra Blofeld. En ese punto, la última vez que se vieron fue cuando Bond hizo que Madeleine se marchara en un tren para no volver a verse jamás, así que estimamos un reencuentro con cierta nostalgia y, hasta cierto punto, incomodidad. La incomodidad la interpretamos mediante la imagen, en una situación de silencios, miradas y saludos un poco violentos, pero es la música la que añade ese subtexto e introduce la nostalgia y el amor que existía –y potencialmente aún existe– entre ellos. Ambos andan por los pasillos de la prisión hasta que se ven (1:24:03), en ese punto entra el motivo a piano, cosa que aún nos recuerda más al tema original.

Después de esta escena y de la muerte de Blofeld, quien le cuenta a Bond que Madeleine no fue la culpable de su ataque en Matera, Bond va a buscar a Madeleine. Mientras le vemos yendo hacia su casa en coche, escuchamos de nuevo el motivo a cuerdas (1:33:49), es el momento comentado antes en el que Bond desea volver con Madeleine de nuevo.

Ya para ver la última aparición, tenemos que aventurarnos a los últimos momentos de vida de Bond. El tema completo de la muerte de Bond es *Final Ascent* –uno de los temas que sí que se encuentra presente en su totalidad e integridad en el álbum de la banda sonora de la película–, pero en el momento en el que le dice a Madeleine que no va a conseguirlo y, por lo tanto, esta se percató de que Bond va a morir (2:31:35), entra, de nuevo, un piano entonando el motivo. Más adelante en el mismo tema aparece el motivo como acompañamiento también (2:34:29) a cuerdas, referente a la culminación de todo lo que Bond ha significado a lo largo de estas películas. Sin embargo, no se considera una aparición nueva dado que aparece en el mismo tema haciendo referencia a los mismos conceptos y en una sucesión directa a la anterior.

10.2.2. Pre-estribillo de NTTD

La primera aparición de la melodía es al inicio de la película. Igual que con la primera aparición de la *pista de piano de NTTD*, sucede antes que la presentación misma del tema completo. Es en Matera, cuando Bond y Madeleine llegan al hotel para consumir su amor (0:08:54), entran unas cuerdas haciendo una versión simplificada de la melodía, simbolizando la pasión que se devotan en ese momento. Sin embargo, la pieza queda interrumpida cuando Bond le pregunta qué le inquietaba antes, cuando Madeleine recordaba su pasado –el flashback inicial– mientras se bañaba en el mar.

La segunda aparición en forma de melodía sucede cuando Bond, ya en casa de Madeleine tras la reunión con Blofeld, se acerca, en un ambiente claramente propicio, positivo y juguetón, a ella para besarla; suena en cuerdas y flauta (1:36:19). En este caso sí que se culmina la acción, que acaba en reconciliación, y deriva en la evolución natural del motivo que sería el *estribillo de NTTD*, como veremos cuando profundicemos en ese otro.

Los acordes sin la melodía cuentan con solo dos apariciones significativas. La primera sucede cuando Bond, tras haber hablado con Felix y Logan, permanece indeciso sobre si ir a Cuba a ayudar a acabar con Spectre y recuperar Heracles o no (0:43:50). Gracias a este motivo se entiende, antes de que lo explicita el diálogo, que sí que va a ayudar y que, hasta cierto punto, lo hace por Madeleine –una de las principales damnificadas por la existencia de Spectre. Suena a través de unos instrumentos que no se escuchan de manera clara, se intuye que pueden ser flautas y violines editados y prácticamente sin sonido original, solo reverberación; pero los medios para llegar a esa sonoridad podrían ser otros y habría que preguntar al propio Hans Zimmer –cosa que el autor del proyecto ha intentado sin éxito– qué instrumentos son realmente.

Escuchamos los acordes por última vez cuando Madeleine y Bond encuentran a Mathilde en la isla (2:15:45). En este caso, escuchamos el motivo con distintos instrumentos, pero con las cuerdas como protagonistas.

10.2.3. Estribillo de NTTD

La primera aparición es la única que no cumple directamente con la funcionalidad propuesta, pues sirve, más que nada, a modo de asociación con Madeleine. Cuando Bond está interrogando a Blofeld, este último le cuenta que la clave para descubrir lo que busca

es Madeleine, que tiene muchos secretos (1:29:43). En ese momento escuchamos únicamente las tres primeras notas del motivo en violines agudos, que no apelan a la pasión sino a la tensión del momento, y tergiversan el significado original del motivo, igual que Blofeld tergiversa los secretos de Madeleine.

Lo escuchamos por segunda vez cuando Bond está en casa de Madeleine, primero el momento en el que Bond se sincera con ella, le dice y le recuerda lo bien que estaban juntos y lo mucho que la quiere, sonando modestamente a piano (1:35:35); y después como culminación del *pre-estribillo de NTTD* mencionado antes, esta vez besando a Madeleine y reconciliándose con ella (1:36:55), sonando a cuerdas, esta vez sí, una versión liberada –interrumpida por la aparición de Mathilde en la escena.

Su última aparición incluye todos los elementos musicales, es el clímax de este motivo y, probablemente, el momento más feliz de la vida de James Bond. Nos situamos hacia el final de la película, cuando Bond ha conseguido infiltrarse en la isla de Safin y encontrar tanto a Madeleine como a Mathilde. Ya en la salida, coloca a Mathilde en la barca en la que van a escapar y se despide de Madeleine dándole un último beso (2:18:22). En este punto el motivo suena con cuerdas y voz femenina –el único momento en el que se ve este instrumento incorporado en la banda sonora– y acompañado de un elemento que relacionamos con Mathilde en el que se indagará más adelante. Todo ello, sumado al hecho de ser la única aparición del motivo completo –por primera vez no interrumpido o acotado–, nos muestra la relevancia del momento, la evolución de la relación y de los objetivos de Bond, que ahora incluyen la protección y bienestar de Mathilde y que hacen parecer que, tras todos los obstáculos sorteados, Bond se siente completo.

10.2.4. Motivo de la isla de Safin

Es el primer motivo de Safin que se escucha en la película. Su primera aparición se da cuando Safin va a visitar a Madeleine a su consulta como paciente y le muestra la máscara que usó cuando asaltó el hogar de ella cuando esta aún era pequeña, matando a su madre. Es entonces (1:16:03) cuando escuchamos el motivo, mientras Safin le da una cápsula con Heracles a Madeleine, siendo el veneno producto de la fábrica de su isla. No queda claro el instrumento que lo entona, pero entendemos que puede ser algún tipo de flauta.

La segunda vez que se escucha sucede cuando Bond, Madeleine y Mathilde escapan en coche y se cruzan unos coches negros con vidrios tintados (1:43:32), que intuimos y

sospechan que son de enviados de Safin. Lo escuchamos sobre violines que nos mantienen en tensión. Entendemos que su armada, sus enviados y sus recursos provienen de su isla.

Para la tercera aparición del motivo hay que avanzar hasta el momento en el que Obruchev, delante de Mathilde y Madeleine, le da un frasco de Heracles con ADN de estas a Safin (1:55:20). Aquí, como en el primer caso, entendemos que Heracles es creación y obra del funcionamiento de la isla.

La última aparición del motivo es la que ofrece más sentido a la interpretación. Bond, tras haber dejado a Madeleine y Mathilde a salvo, y haber sorteado todos los obstáculos y enemigos hacia el centro de control de la isla, se dispone a entrar y tomar el control (2:23:42). Aquí vemos, por primera vez, el motivo en metales y con un aire ligeramente triunfal; pues Bond toma el control de la isla y, siguiendo la interpretación ofrecida, así lo muestra también la música.

10.2.5. Motivo de la sed de sangre de Safin

La primera vez que se escucha el motivo es inmediatamente después de la primera aparición del *motivo de la isla*, en la misma escena en la que Safin visita a Madeleine en su consulta. En ese momento, Madeleine le pregunta a Safin que por qué iba a hacer lo que le pide, y Safin la amenaza diciéndole que es un hombre dispuesto a matar a la persona que más ama (1:16:45); es ahí cuando entran los violines entonando el motivo.

Para su segunda aparición hay que trasladarnos a la prisión de Belmash, donde Blofeld está encarcelado y donde muere a manos del veneno –Heracles– creado por Safin. Es en el momento en el que vemos su cadáver (1:32:38) en el que suena la primera parte del motivo a flauta.

La tercera ocasión en el que suena es cuando Madeleine le explica a Bond que Safin fue el único superviviente de una familia que su padre mató, y que fue quien mató a su madre cuando ella era aún pequeña. Mientras lo hace (1:39:20), entra una flauta solitaria –el único superviviente, concepto intrínsecamente solitario– entonando el motivo. Aquí vemos la parte de odio que Madeleine le tiene a Safin, por el daño que le hizo a su familia sin que tuvieran culpa de nada, la visión que se percibe de un villano; en otro motivo más adelante se representará su parte de compasión por él.

La última aparición del motivo sucede durante la presentación que Safin les hace a Madeleine y Mathilde de su isla. Justo después de que Obruchev le entregue a Safin el veneno con el ADN de madre e hija, este las amenaza diciéndoles que tiene sus vidas en sus manos (1:55:32). De nuevo, el motivo se presenta en flauta.

10.2.6. Motivo del poder de destruir familias

Su primera aparición es ya delatadora. Sucede cuando, en el MI6, Q enseña al resto de miembros que las familias de los miembros fallecidos de Spectre han muerto tras ir a sus funerales, ya que se han contagiado del Heracles con el ADN del miembro y, consecuentemente, el ADN de la familia. En el momento en el que aparecen las imágenes de los rostros de los afectados (1:20:26) escuchamos el motivo en flautas. De hecho, en esta misma escena y sobre esta misma melodía es cuando se explica que Heracles ha sido efectivamente modificado para acabar con familias, es decir tiene *el poder de destruir familias*.

La segunda vez que lo escuchamos es durante la reclusión de Madeleine, atrapada y custodiada en una habitación, mientras se queja de que lo único que desea es que le devuelvan a su hija, entre llantos (2:05:56). Suena el motivo en flautas y violines. Dado que Madeleine ha sido comúnmente relacionada con los violines desde *Spectre* (2015) podemos interpretar que su aparición propicia la participación de este instrumento.

Para la tercera aparición no hay más que avanzar a la siguiente escena, cuando Bond entra en una sala con Safin, que tiene a Mathilde entre manos (2:07:08). En este caso Safin se ve en poder de acabar con la vida de Mathilde, tenerla a su lado es una clara amenaza directa por la simple disposición de los personajes en el espacio.

Sin movernos de escena, su cuarta aparición sucede cuando Bond le replica a Safin sus actos y sus métodos, el motivo sigue sonando mientras ambos negocian la liberación de Mathilde (2:10:47). Safin pide la conservación de su isla y Bond pide la liberación de Mathilde y Madeleine. Sin embargo, Safin no está dispuesto a liberar a la madre, ya que es su Objeto final y, por lo tanto, implica separar a la familia. El motivo, en este caso suena en tuba.

Manteniéndonos aún en la misma escena, la última aparición del motivo, en algún tipo de edición de flauta, sucede inmediatamente después de que Safin amenace con matar a

Mathilde frente a Bond o, dice, matar a Bond frente a Mathilde (2:12:28). En cualquiera de los dos casos, ello implicaría destruir la familia.

10.2.7. Motivo de la familia

La primera aparición del motivo la encontramos en la primera discusión entre Bond y Madeleine, cuando él cree erróneamente que ella le ha traicionado y regresa al hotel para exigirle explicaciones vehementemente e incluso violentamente (0:17:50). Es en ese punto en el que nos percatamos de los pensamientos de Bond, al que hasta ese momento siguiendo el hilo de la escena solo habíamos visto huir de la escena del crimen. Al peligrar la relación, peligra la familia que forman juntos, y ahí entra el motivo en cuerdas por primera vez.

Siguiendo el hilo de la escena, tras escapar de los hombres de Spectre, Bond lleva a Madeleine a la estación para subirla a un tren y no volver a verla jamás (0:22:58). En el momento en el que se separan, suena el motivo en cuerdas, de nuevo. En esta escena la acción de Bond no es más que el desenlace de la discusión anterior en la que sonaba por primera vez el motivo. Aquí se confirma que se rompe la relación y, consecuentemente, la familia que formaban juntos.

La tercera aparición de este motivo se da durante el hundimiento del barco en el que Bond, Felix, Logan y Obruchev tienen la discusión; concretamente durante la muerte de Felix (1:02:22). En esta ocasión escuchamos una melodía por encima de la progresión del motivo en cuerdas, una melodía a la que le daremos significado más adelante. Un primer análisis de este motivo hacía que esta aparición descartara el motivo de la familia y reforzara el de pérdida, pero en breves líneas entenderemos la razón de su aparición.

Escuchamos el motivo de nuevo cuando, escapando de los hombres de Safin, Bond busca acabar con algunos de ellos mientras deja a cubierto, en un pequeño refugio, a Madeleine y Mathilde, su familia (1:48:00). No supone una acción muy relevante, pero es la primera muestra de protección y estima significativa de Bond hacia su familia al completo. El motivo suena en cuerdas y se ve interrumpido a la mitad por la corta duración del momento.

En esta misma escena, más adelante Bond se encuentra con Logan y lo deja completamente vulnerable, al borde de la muerte (1:50:13). Este momento es

especialmente relevante a nivel musical por dos motivos esenciales. El primer motivo es el por qué suena, y es que Bond mata a Logan, vengando la muerte de Felix al que, como él mismo explicita en esta escena, considera un hermano; es decir, familia –lo que da significado al hecho de que sonara antes, anticipadamente a esta reflexión. El segundo motivo es por como suena, agrupado en acordes de dos en dos a cuerdas, interrumpidos cíclicamente por una tuba claramente negativa. Existen dos interpretaciones posibles: podría ser un mero uso estético, ya que vemos en plano-contraplano a Bond y Logan, y cada uno simboliza una parte del tema; o bien, como en realidad tendría más sentido, por ser un motivo que suena por el cumplimiento de una venganza, un argumento visiblemente negativo en esta película al que se ve como algo que evitar y una conducta poco ética. En esta segunda interpretación, la tuba sería la furia de Bond y no la presencia de Logan, que se intercala con los recuerdos de su fallecido familiar al que pretende vengar, y se ve impulsado por esa dicotomía emocional propia de las venganzas: amor y furia.

La sexta aparición del motivo sucede cuando Bond, ya con Madeleine y Mathilde, se dirige hacia el bote que va a sacarlas de ahí y se encuentran con Nomi, a quien le presenta a Madeleine y Mathilde como su familia, aunque duda y reflexiona sobre la palabra que acaba de decir (2:17:07). Es en el momento exacto en el que Bond dice “familia” en el que entran las cuerdas –esta vez acompañadas por metales para darle ritmo a la escena– entonando el motivo de la familia, es aquí en realidad donde se consolida su significado.

Escuchamos el motivo por última vez, pocos minutos después, tras el momento en que Bond pone a su hija y su pareja a salvo y le dice a Madeleine: «Tengo que acabar esto, por nosotros». Con este objetivo claro en mente, Bond asalta de nuevo la isla para abrir las puertas, en medio de este asalto entra el motivo (2:20:10), por primera vez en metales, pues se trata de un combate –concepto representado por los metales, como se verá más adelante– que libra por su familia.

10.2.8. Motivo de la muerte de un ser querido

La primera aparición se da en el momento de la muerte de Felix. Esta es otra escena relevante, pues asociamos dos motivos en un solo instante, sucediendo los dos a la vez: la melodía del *motivo de la muerte de un ser querido* sobre la progresión del *motivo de la*

familia. Es cuando Felix espeta sus últimas palabras (1:02:22) que entran las cuerdas a despedirse de este personaje.

La segunda y última aparición del motivo sucede durante la muerte más dolorosa probablemente de la saga, la muerte de James Bond. Ya con sus últimas palabras y viendo como los misiles están a punto de destruir la isla –y, con la isla, a James Bond–, entra en el tema de *Final Ascent* el motivo de la *muerte de un ser querido*, a violines (2:33:55); despidiendo a nuestro héroe.

10.2.9. Motivo de la infancia

La primera aparición de este motivo lo encontramos en la escena en la que Madeleine le cuenta a Bond la historia de Safin. Sin embargo, justo después de explicarle que mató a su padre, le explica las atrocidades de su padre y lo mucho que debió sufrir la familia de Safin, cosa que seguramente le ha dejado una huella imborrable (1:39:55). Desde esta perspectiva más humana, se entiende que Madeleine, en parte, se compadece de Safin y lo ve desde la perspectiva más humana, poniéndose en el sitio de un niño. Escuchamos el motivo en la versión más grave, relativa a Safin.

Otro momento en el que escuchamos la canción es ante la inocencia de Mathilde, que sigue preocupada por su muñeco, mientras ella y sus padres son perseguidos por los hombres de Safin. En ese pequeño momento en el que interrumpe la conversación entre Madeleine y Bond (1:43:20) escuchamos el motivo en su modalidad aguda, referente a Mathilde. Más adelante en la escena se repite la melodía del motivo sobre cuerdas que dan ritmo a la escena (1:44:20) –se entiende que esta aparición es debida sobre todo en favor del ritmo y la estética de la escena, no sirve a un propósito narrativo directamente, aunque bien podría argumentarse que suena por estar Mathilde siendo perseguida.

Se detecta una cuarta aparición del motivo cuando Safin, mostrando la isla a Madeleine y a su hija, coge a Mathilde en brazos y le enseña su jardín venenoso (1:56:41), cuando entra el motivo con la melodía en clave más grave, referente a Safin. Aquí la infancia viene representada por dos factores esenciales: primera y más obvia, Safin se encuentra en posesión de Mathilde, lo que implica un peligro para el Objeto de nuestros protagonistas; y segundo, Safin presume de su jardín venenoso que ha heredado orgulloso de su padre, y así se lo explica a Mathilde, como un recuerdo de su familia.

La quinta vez que escuchamos el *motivo de la infancia* es cuando Bond y Madeleine, después de escapar de Safin, encuentran a Mathilde en la isla (2:15:47). Es un momento claramente positivo, la madre se reencuentra con su hija, de ahí que suene en la versión más aguda.

Para la sexta aparición no hay más que avanzar unos pocos minutos, cuando la familia llega al bote. Vemos como Bond coge a Mathilde y la acomoda en la lancha (2:17:53), protegiéndola del frío con su propio jersey –adoptando una actitud más paternalista. En ese momento el motivo empieza a sonar –ya desmarcado de la melodía que había estado acompañando el motivo– y sigue sonando como acompañamiento mientras Bond y Madeleine se besan, mostrando que forma parte de ellos ahora, que forman una familia. De nuevo, suena en clave aguda.

Escuchamos el motivo por última vez cuando Bond, volviendo de haber abierto las compuertas, encuentra por los pasillos del complejo el muñeco de Mathilde y lo recoge con ternura para devolvérselo (2:25:59). De nuevo suena agudo, referente a Mathilde y no a Safin; y desmarcada de la melodía del motivo.

10.2.10. Motivo del MI6

La primera vez que escuchamos el motivo es durante la discusión telefónica entre Mallory y Bond –gracias al teléfono de Nomi–, en la que Bond exige explicaciones acerca de Heracles y Spectre. Cuando Bond le pregunta a Mallory qué es lo que ha hecho (0:42:55) se escuchan unos metales y cuerdas muy agudas entonando el motivo. Mallory cuelga el teléfono.

La segunda ocasión en la que lo escuchamos es cuando Bond llega al puerto de Cuba, en el que también ve llegar a Nomi (0:44:30), propiciando la presencia del MI6 allí. En esta ocasión lo escuchamos como un motivo mucho menos «tétrico» a nivel de instrumentación, solo con unas cuerdas.

Suena de nuevo en la discusión airada que tienen Mallory y Bond en el despacho del primero, después de la muerte de Felix. En un momento de la discusión Bond le falta el respeto a Mallory (1:08:35), quien se lo recrimina mientras suena el motivo en tubas, claramente destacando su visible enfado.

Su cuarta aparición se da en casa de Q, cuando este está descifrando los datos del disco de Obruchev (1:11:54). Se puede entender que se trata de una hazaña de Q –y, consecuentemente, del MI6– el hecho de conseguir información confidencial oculta en un dispositivo enemigo.

Lo escuchamos por quinta vez cuando Tanner y Q les muestran al resto de miembros del MI6 presentes y a Bond –telefónicamente–, donde está la isla de Safin y qué movimientos ha habido en ella en los últimos días (1:42:02). Es prácticamente una reunión informativa para la operación, el motivo tiene diferentes justificaciones en este caso. La más clara siendo que la cámara se sitúa con los miembros del MI6, y Bond se comunica con ellos.

La sexta y última aparición del motivo se encuentra cerca del final del film, cuando Nomi dispara a un hombre de la seguridad de Safin, y el cuerpo de este cae en la «granja» de Heracles (2:14:52). El motivo entra con una tuba y gran intensidad, un momento claramente señalado como llamativo. Nomi no lo pretende, pero es su acto –y, consecuentemente del MI6– el que causa que ese hombre caiga. De todos modos, el uso en este caso parece ser más efectista que realmente narrativo, pues en esencia se destaca el poder de Heracles y el daño que puede hacerle al cuerpo humano.

10.2.11. Motivo de la fábrica

La primera vez que aparece el motivo es cuando Nomi y Bond se dan cuenta del funcionamiento de la fábrica y la isla, de la producción en masa que están llevando a cabo de Heracles en la isla de Safin (2:03:48). En ese momento, entra en cuerdas la versión más tétrica del motivo, pues cientos de personas están siendo partícipes de la creación de un arma para la humanidad. El *track* en el que suena en el álbum se llama *The Factory*, reforzando el significado que le deducimos.

La última vez que suena es en el final de la película, cuando Bond es infectado por Heracles con ADN de Madeleine y Mathilde (2:27:52). Ese receptáculo con el veneno de Heracles nos recuerda a la multitud de receptáculos presentes en la fábrica, y es una evidencia que proviene de allí, que es creación de la fábrica. Esta versión del motivo es más melancólica, en Mi menor, como los temas y motivos principales relativos a Bond.

10.2.12. Motivo de Nomi

Lo escuchamos por primera vez cuando Bond, tras reunirse con Felix y Logan en Jamaica, vuelve con Nomi a su hogar –desconociendo la identidad de ella. Es en el momento en el que, en la habitación de Bond, Nomi se quita la peluca (0:40:11) y descubrimos su identidad que suena la guitarra. Es la primera vez que la escuchamos, a modo de presentación.

La segunda ocasión en la que suena es pocos minutos después, cuando Bond llega a Cuba y, acompañando al motivo del MI6, suena la guitarra cuando vemos a Nomi llegar al otro lado del muelle (0:44:42). Se trata de una aparición muy sutil, vemos a Nomi lejana y escuchamos la guitarra lejana también. En realidad, tan lejana que, sin un buen equipo de audio –ya sean altavoces o auriculares– puede llegar a no ser perceptible.

Para la tercera y última aparición del motivo, hay que avanzar hasta el momento en el que Madeleine y Mathilde son capturadas. Justo después, Bond queda vagando por una carretera, solitario, y en el momento en el que vemos el coche de Nomi –un elegante Aston Martin– entrar en escena (1:51:43), suena la guitarra.

10.2.13. Motivo de Heracles

Lo oímos por primera vez durante el asalto de Spectre al laboratorio de Heracles. Concretamente el momento en el que abren la caja que contiene el veneno y vemos los receptáculos por primera vez (0:31:02). Es en ese momento cuando escuchamos la sonoridad mencionada, asociándola con el veneno y resaltando la importancia, la tensión y el mal que supone esa escena.

Pocos minutos después de esta, lo escuchamos por segunda ocasión cuando Money Penny le pregunta a Mallory acerca del proyecto Heracles y este rehúye la pregunta (0:33:05). De nuevo, asociamos el veneno y su creación con la sonoridad, aunque también sirve para destacar los actos de encubrimiento de Mallory. Hablamos de una música anempática; Mallory finge tranquilidad y control cuando en realidad se trata de un asunto de máxima gravedad fruto de sus propios errores y su osadía.

La última aparición de la sonoridad sucede cuando Blofeld, envenenado con Heracles, fallece en Belmarsh (1:32:31). Nada más oír el cadáver de Blofeld caer, escuchamos la

sonoridad, que sigue mientras Tanner y Bond lo observan. Además de la relación evidente que se consolida con Heracles, también sirve al propósito de generar tensión y anticipación para el plano de Blofeld, pues lo oímos frente a las reacciones de nuestros protagonistas, y no frente a la acción real que lo desencadena, que es la muerte de Blofeld.

10.2.14. Motivo de vehículos

La primera ocasión en la que aparece este motivo sucede después de la explosión en la tumba de Vesper. En un momento determinado, Bond decide dirigirse hacia al hotel en moto (0:16:44). Supone una relación inmediata: Bond coge la moto y suena el motivo en cuerdas y guitarra eléctrica y, cuando Bond se acerca a un salto, para sumar tensión, se añaden unas trompetas y se duplica el tempo.

Su segunda aparición se da pocos minutos después, cuando Bond y Madeleine, tras su discusión en el hotel, se disponen a escapar. En el momento en el que Bond acelera (0:18:23) entran las cuerdas y la guitarra eléctrica entonando la melodía de nuevo. A lo largo de la persecución podemos escuchar de nuevo una variación del motivo en guitarra eléctrica cuando Bond se encuentra con unas ovejas en el camino y tiene que sortearlas en coche (0:19:38) e inmediatamente después cuando consiguen escapar de una emboscada entre dos coches enemigos y sigue la persecución (0:19:55) en metales y guitarra eléctrica.

Los dos siguientes casos, su tercera y cuarta aparición, podrían considerarse un motivo distinto. Sin embargo, dado su parecido con el motivo original y su igual relación con los vehículos, se considera que forman parte del mismo motivo, pero, en esta ocasión, relativamente relajado, sin la urgencia del original.

Una de estas mencionadas apariciones se da cuando Bond, en su paraíso tropical, decide ir a la ciudad para descubrir quién ha estado en su casa. Para hacerlo, Bond se sube a un coche (0:35:10) y una guitarra eléctrica entona la variación mencionada.

Esta variación la escuchamos de nuevo cuando Bond, dispuesto a ir a por Obruchev y Spectre, se dirige hacia Cuba en su velero (0:44:15). Es entonces cuando escuchamos, de fondo, unas cuerdas siguiendo la variación del motivo.

La quinta vez que escuchamos el motivo –contando las dos ocasiones en las que suena en forma de variación– es también en Cuba; cuando Bond ya ha capturado a Obruchev y se dispone a llevarlo ante Felix y Logan. Para hacerlo, Bond y Obruchev suben a una avioneta y, en el momento en el que Bond enciende el avión (0:57:18), entra el motivo en guitarra eléctrica, ya de nuevo en su melodía original.

La sexta aparición es la más desconcertante. Sucede cuando Bond descubre que Madeleine es la única persona a la que Blofeld acepta ver y esta aparece en pantalla dirigiéndose hacia su consulta (1:13:06). Además del momento, la otra peculiaridad de esta aparición es el uso del piano –en vez de la guitarra eléctrica que es el instrumento predominante de este motivo. Una posible interpretación –aunque poco probable– sería la de la urgencia que siente Madeleine para llegar a su consulta pues, como ella misma menciona, llegaba tarde. Sin embargo, la opción más probable es que en este caso se haga un uso del recurso propio de las mencionadas funciones técnicas, a modo de transición entre escenas, pudiendo ser decisión del propio Hans Zimmer o incluso del montador del metraje.

Para su séptima aparición, hay que avanzar el metraje hasta el punto en el que Madeleine y Mathilde son capturadas, y Bond y el MI6 preparan su rescate. En ese punto, Q, dentro de un avión, les muestra a Nomi y Bond la tecnología con la que contarán para la operación (1:53:40), culminando la escena en el planeador submarino que usarán para infiltrarse a la isla de Safin. Suena el motivo a cuerdas, y podemos interpretar, o bien que los protagonistas se encuentran en un avión, o bien que hace referencia al planeador –por trascendencia narrativa, se opta por esta segunda opción.

La última vez que suena el motivo es durante la infiltración, precisamente cuando Nomi y Bond, usando el planeador, se infiltran en la isla de Safin (1:59:18). En este caso, además de las cuerdas, vuelve la guitarra eléctrica interpretando el motivo, reforzando la relación con el planeador –más que con el avión grande en sí, del caso anterior.

10.2.15. Motivo de Bond imparable

La primera ocasión en la que lo escuchamos sucede cuando Bond está en el coche con Madeleine en Matera, tras su discusión, y decide escapar de la situación en la que se encuentran, completamente rodeados de enemigos. Bond activa las armas de su Aston Martin DB5 y empieza a rotar para eliminarlos a todos ellos (0:21:47). Con el inicio de

la acción, entran los metales entonando el motivo, ya que Bond se dispone a escapar y nada ni nadie se interpondrá, no va a detenerse.

Su segunda aparición sucede durante la escena de acción en Cuba, junto a Paloma. Tras beberse un trago de vodka, Bond y Paloma salen a la calle para hacerse con Obruchev (0:55:00). En ese momento entra el motivo en metales, de nuevo. La escena destaca por su movimiento, Bond anda por la calle eliminando enemigos, la cámara sigue su ritmo, Paloma por su lado también. Esta vez, cerca del final con la intervención de Paloma, escuchamos unas trompetas –mucho más agudas– referentes al personaje de Paloma, como se verá en apartados posteriores.

Para la tercera y última ocasión en la que escuchamos el motivo, hay que avanzar hasta casi el final del film; una de las últimas escenas de acción en la que Bond, tras haber puesto a Madeleine y Mathilde a salvo, se dirige hacia la sala de control de la isla para abrir las compuertas. En ese contexto, Bond llega a unas escaleras, desde las cuales le caen múltiples granadas que apenas logra esquivar; una vez las esquiva, se dispone a subir (2.21.13). En ese momento entra el motivo de nuevo, mientras Bond sube incesante las escaleras y elimina a varios enemigos por el camino.

10.2.16. Motivo de Bond en combate

Aparece en distintas ocasiones en la escena de combate en Cuba. La primera, justo cuando Bond ve a Obruchev y se dispone a perseguirle (0:52:11). La segunda, cuando dos enemigos salen a por Bond, que se encuentra en el balcón del edificio y empieza a dispararles (0:53:52). La última se da de forma menos clara, más lentamente como conclusión de la escena, cuando Bond se lleva a Obruchev (0:55:47). En todos los casos suena en metales.

Por último, lo escuchamos dos veces durante la escena en la que Bond, en la isla de Safin y con Madeleine y Mathilde a salvo, se dirige hacia la sala de control de la isla con la intención de abrir las compuertas. Por el camino discute con Mallory sobre si lanzar o no los misiles, por el conflicto internacional que ello podría causar. Mientras lo hace y sigue eliminando enemigos (2:19:20) escuchamos el motivo en violines, más pausadamente que como ha aparecido hasta este momento. En la misma escena, Bond progresa, pasa por la granja y se dispone a activar los detonadores de la fábrica (2:20:28). Justo antes de que lo haga suena el motivo en metales que colapsa con la explosión.

10.2.17. Motivo de asalto enemigo

La primera aparición del motivo se da en el asalto de Spectre al rascacielos en el que se encuentra el laboratorio de Heracles. Los asaltantes colocan unas cargas y, tras la explosión (0:29:52), empieza a sonar el motivo sobre distintos instrumentos entre los que destacan metales y percusión.

La otra vez que escuchamos el motivo se da en la persecución de los hombres de Safin y la familia de Bond. En el punto en el que vemos como los coches enemigos van tras el coche de los protagonistas (1:44:06) escuchamos el motivo, de nuevo, sobre metales y percusión como elementos protagonistas.

10.3. Desglose de motivos

Tabla 10.1. Desglose de motivos de la película *No Time To Die* (2021)

MINUTAJE	INSTRUMENTOS	SITUACIÓN/ESCENA
Motivos de No Time To Die (Billie Eilish)		
Pista de piano de NTTD		
0:11:10	Cellos	Tras una conversación con Bond, Madeleine quema el papel con "L'homme masqué" escrito (El hombre emmascarado)
1:24:03	Piano	Bond y Madeleine se reencuentran en la prisión de Blofeld 5 años más tarde.
1:33:49	Cuerdas	Bond va a buscar a Madeleine a su casa.
2:31:35	Piano	Bond le dice a Madeleine que no puede escapar de la isla, que va a morir. Madeleine dice que todo está bien ahora.
2:34:29	Cuerdas	Bond muere y sus allegados lo lloran
Pre-estribillo de NTTD		
0:08:54	Cuerdas	Bond y Madeleine se aman en el hotel de Matera.
1:36:19	Flauta Cuerdas	Bond se acerca a Madeleine, la coge para besarla.
Variación pre-estribillo acordes		
0:43:50	Flauta Cuerdas	Bond no sabe si ir en busca de Spectre. Finalmente decide ir.
1:36:16	Cuerdas	Como preludeo del piano que sigue, Bond se sincera con Mdeleine en su casa.
2:15:45	Cuerdas	Madeleine i Bond encuentran a Mathilde en la isla
Estribillo NTTD		
1:29:43	Violines	Blofeld le cuenta a Bond que Madeleine tiene secretos, que todo depende de ella.
1:35:35	Piano	Bond se sincera con Madeleine en su casa, recordando el pasado.
1:36:55	Cuerdas	Bond y Madeleine se besan en casa de Madeleine.
2:18:22	Voz Cuerdas	Bond y Madeleine se besan en el complejo de Safin, es el último beso.

Motivo de vehículos			
<i>v1</i>			
0:16:44	Guitarra eléctrica	Cuerdas	Bond coge la moto y se dirige de vuelta al hotel, después de noquear al villano del ojo.
0:18:23	Guitarra eléctrica	Cuerdas	Bond y Madeleine escapan en coche.
0:19:38	Guitarra eléctrica		Bond sorteas unas ovejas mientras conduce
0:19:55	Metales	Guitarra eléctrica	Bond se zafa de unos enemigos, siguen escapando con Madaleine en coche.
0:57:18	Guitarra eléctrica		Bond se lleva a Obruchev en avioneta diciendo textualmente que no tienen tiempo.
1:13:06	Piano		Madeleine va hacia su consulta visiblemente apresurada. Llega tarde.
1:53:40	Cuerdas (violines)		Q les muestra a Nomi y Bond el armamento que tienen disponible. La escena acaba mencionando el planeador.
1:59:18	Guitarra eléctrica	Cuerdas (violines)	Nomi y Bond amenizan y se infiltran en la base con el planeador.
<i>v2</i>			
0:19:38	Guitarra eléctrica		Unas ovejas se interponen en el camino de Bond, que tiene sortearlas mientras sigue siendo perseguido.
<i>v3</i>			
0:35:10	Guitarra eléctrica		Bond coge el coche para dirigirse a la ciudad en busca de respuestas, había un puro en su casa (él no fuma).
0:44:15	Cuerdas		Bond llega a Cuba en velero y ve a una avioneta llegar.
Motivo de la familia (o seres queridos)			
0:17:50	Violines		Bond vuelve al hotel con Madeleine, está enfadado, se siente traicionado.

0:22:45	Cuerdas		Bond obliga a Madeleine a subirse al tren y marcharse, le dice que no se verán jamás. Renuncia a formar una familia.
1:02:22	Cuerdas		Felix se despide de James, muere. Su cuerpo se hunde en el océano.
1:48:00	Cuerdas		Bond deja a Madeleine y a Mathilde en un refugio.
1:50:13	Cuerdas		James Bond mata a Logan, diciéndole que Felix era su hermano. Se guía por la venganza, el tema se va interrumpiendo por Tubas.
2:17:07	Metales	Cuerdas	Bond lleva a su familia a un lugar seguro, intenta encontrar una salida para que puedan escapar a salvo.
2:20:10	Metales		Bond vuelve a acabar con la granja. Tanto él como Mathilde saben que no podrán ser una familia hasta acabar con esto.
Motivo de Bond imparabile			
0:21:47	Metales		Bond saca las armas de su coche y dispara a todos los que les rodean. Deja una humo tras de sí.
0:55:00	Metales		Bond, tras beberse un Vodka Martini, se enzarza en un tiroteo en medio de las calles de Cuba.
2:21:13	Metales		Bond ha recibido muchas granadas y las ha esquivado justo a tiempo. Sube las escaleras y va eliminando a sus enemigos.
Motivo de Bond en combate			
0:52:11	Metales		Bond persigue a Obruchev
0:53:52	Metales	Guitarra eléctrica	Bond sigue el combate en el balcón, va eliminando enemigos.
0:55:47	Metales		Bond coge a Obruchev y se lo lleva.
2:19:20	Violines		James Bond sigue eliminando enemigos en la oscuridad mientras habla con Q y M.
2.20.28	Metales		Bond detona los explosivos en la planta de arriba de la fábrica, en el complejo de Safin.
Motivo de asalto enemigo			
0:29:52	Indeterminado		Spectre asaltan el rascacielos en el que se encuentra el laboratorio que está desarrollando Heracles.

1:44:06	Indeterminado		Los hombres de Safin persiguen a Bond y a su familia, van en coche a por ellos.
Motivo de Heracles			
0:31:02	Violines		Abren la caja de Heracles, vemos el veneno por primera vez.
0:33:05	Violines		Monneypenny le pregunta a M sobre el proyecto Heracles.
1:32:31	Violines		Blofeld muere por Heracles.
Motivo de Nomi			
0:40:11	Guitarra española		Nomi está en la habitación de Bond, desvela su verdadera identidad quitándose la peluca.
0:44:42	Guitarra española		Vemos a Nomi llegar (y saludar a Bond) a Cuba.
1:51:43	Guitarra española		Nomi recoge a Bond en coche en medio de la carretera.
Motivo del MI6 (o de M)			
0:42:55	Metales	Cuerdas	Bond y M discuten acerca de Heracles y Spectre.
0:44:30	Metales	Cuerdas	Vemos a Nomi llegar al puerto de Cuba.
1:08:35	Metales		M discute con Bond sobre el proyecto Heracles. Bond le falta el respeto.
1:11:54	Flauta	Metales	Q descubre la carpeta oculta del USB de Obruchev, una amplia base de datos de ADN de distintas personas.
1:42:02	Cuerdas bajas		Q está haciendo una explicación sobre dónde está y cómo es la isla de Safin, el resto de MI6 (incluido M) observa, Bond escucha.
2:14:52	Metales		Nomi dispara a un enemigo que cae a la granja y se descompone.
Motivo de Safin			
<i>v1 (la isla)</i>			
1:16:03	Algún tipo de flauta (indefinido)		Safin le muestra a Madeleine quien es, que es el hombre de la máscara. Le da Heracles, le pide que se lo ponga (para Blofeld).

1:43:32	Violines	La familia está siendo perseguida, marchan a paso apresurado.
1:55:20	Violines	Obruchev le da a Safin el veneno que le ha pedido, el que mata a Mathilde y Madeleine.
2:23:42	Metales (versión +- triunfal)	Bond consigue llegar al puente de mando.
v2 (sed de sangre)		
1:16:45	Violines	Safin le dice a Madeleine que es una persona dispuesta a matar a la persona que más ama.
1:32:38	Flauta	Blofeld muere por el veneno (Heracles) que Safin le había puesto a Madeleine. Lo mata Safin.
1:39:20	Flauta	Madeleine le cuenta a Bond el pasado de Safin, y que vino a su casa a matar a su padre.
1:55:32	Flauta	Safin les dice a Mathilde y a Madeleine que tiene sus vidas en sus manos.
v3 (el poder de destruir familias)		
1:20:26	Flauta	Bond y el resto del MI6 miran a pantalla lo que Q ha descubierto: Heracles ha matado a familias enteras de Spectre.
2:05:56	Flauta Violines	Madeleine le cuenta al villano del ojo que Safin le hizo matar a su último jefe (Blofeld). Y que quiere ver a su hija.
2:07:08	Flauta	Bond entra en la sala de Safin. Safin tiene a Mathilde.
2:10:47	Tubas	James Bond le responde a Safin visiblemente enfadado, sigue la conversación y Safin dice que se quedaría con Madeleine.
2:12:28	Algún tipo de flauta (indefinido)	Safin amenaza a Bond de matarle en frente de su hija, o de matar a su hija en frente suyo.
Motivo de la muerte de un ser querido		
1:02:22	Cuerdas	Felix se despide y muere. Vemos su cuerpo hundiéndose en el mar.
2:33:55	Cuerdas	James Bond muere. Sus allegados le lloran.
Motivo de la infancia		
1:39:55	Caja de música (indefinido)	Madeleine le cuenta a Bond como White mató a la familia de Safin. Cómo ese hecho le marcó de por vida.
1:43:20	Caja de música (indefinido)	Mathilde le habla a su madre sobre su peluche mientras escapan en coche.
1:44:20	Cuerdas	Los hombres de Safin persiguen a la familia en coches.

1:56:41	Caja de música (indefinido)	Safin coge a Mathilde y le enseña su jardín. Le explica que su padre fue quien lo hizo. Que él creció aquí.
2:15:47	Caja de música (indefinido)	Madeleine y Bond encuentran a Mathilde de nuevo.
2:17:53	Caja de música (indefinido)	Bond acomoda a Mathilde en la lancha para que salgan de la isla.
2:25:59	Caja de música (indefinido)	Bond encuentra el peluche de Mathilde en el complejo.
Motivo de la fábrica		
2:03:48	Cuerdas	Bond y Nomi se percatan del funcionamiento de la granja y la fábrica, de la producción en masa.
2:27:52	Cuerdas (Versión melancólica)	Bond es envenenado por Heracles, que eliminaría a Madaleine y Mathilde. Un veneno obra de la fábrica.

Nota: Motivos y diferentes apariciones de estos a lo largo del largometraje No Time To Die (2021) con una referencia temporal y una breve descripción (elaboración propia).

