

Una sinfonía de horror: Sobre Nosferatu y la música modular

por Édgar Guzmán

La era del cine mudo vió tomar forma a un género musical conocido en su industria como música *photoplay*, música “de inventario” destinada al acompañamiento de una escena silente “amorosa”, “misteriosa”, “horrorosa”... etiquetas, en fin, de un lenguaje músico-dramático recurrente en la *línea de ensamblaje* cinematográfica de la época.

Sobre dicha línea, Hans Erdmann, en 1922, compone la música original de *Nosferatu*, adaptación fílmica no autorizada de la novela *Drácula* de Bram Stoker, dirigida por F. W. Murnau, estrenada en Berlín el 4 de Marzo del mismo año.

La partitura original de Erdmann, revisada y rescatada del olvido por Giuseppe Becce y el propio compositor, fue publicada cuatro años después del estreno de *Nosferatu* bajo el título de *Fantastisch-romantische Suite*. La obra así derivada de la partitura original, está formada por fragmentos musicales (en este caso *módulos*) de uso flexible, con una sintaxis musical, material armónico y textura sonora confeccionadas y confeccionables de acuerdo a las necesidades músico-dramáticas de una escena cinematográfica dada (Müller, Plebuch, 2013).

En las primeras décadas del siglo XX, la práctica modular de la música photoplay era incompatible con las tendencias artísticas teóricas de la composición musical occidental. No fue sino tras el advenimiento de la música experimental en Estados Unidos, con compositores como John Cage, Morton Feldman, Earle Brown y Christian Wolff, entre otros, que la idea de una obra de arte flexible y susceptible de cambios en cada presentación -y más aún, que un posicionamiento tal ante la obra de arte pudiera constituir un método compositivo- comenzó a granjearse un espacio significativo en el imaginario colectivo artístico en contraposición a las *ortodoxias seriales de la vanguardia oficial de Darmstadt* (Kaiero Claver, Ainhoa, 2007).

Es así que un concepto bien establecido en la industria del diseño y manufactura de objetos tan diversos como juguetes, muebles, automóviles, viviendas, presta el objeto de su definición a la práctica de la creación artística permitiéndonos hablar ahora de *música modular*.

Literalmente, un *módulo* se define como un objeto con función propia concebido para ser ensamblado con otros objetos, constituyendo así una estructura más compleja. Anna

Ericsson y Gunnar Erixon definen la *modularización* de un sistema como la “decomposición de un producto en bloques de construcción con interfaces y estrategias de ensamblaje específicas.” Sea en el campo de la manufactura industrial o la producción artística, existen dos categorías de estructuras modulares: *cerradas* y *abiertas*.

En un sistema de *modularidad cerrada*, el número de estructuras posibles es limitado dada la cantidad de módulos disponible y la cualidad restrictiva de la interface de ensamblaje. Pensemos por ejemplo en la fabricación y diseño de muebles, donde el ensamblaje de un número limitado de piezas es definido siguiendo los lineamientos de su interface procurando obtener siempre el mismo resultado. O la serie de esculturas *Equivalents I-VIII*, de Carl Andre, cuya interface de ensamblaje para los 120 bloques que la conforman limita sus configuraciones y estructuras posibles. Para que una estructura modular sea considerada *cerrada*, ambas condiciones relativas a la cantidad de módulos y restricciones de la interface deben cumplirse.

Por su parte, en los sistemas de *modularidad abierta*, dada una interface flexible o una cantidad indefinida de módulos existe, en teoría, una cantidad ilimitada de estructuras posibles. Un ejemplo de tales sistemas son las estructuras creadas con módulos LEGO, u obras como *Greens crossing greens (to Piet Mondrian who lacked green)* de Dan Flavin. Aquí, basta con que una de las condiciones relativas a la cantidad de módulos o cualidad de la interface se cumpla para que su estructura sea considerada abierta.

Estas categorías son aplicables a las estructuras modulares temporales de la danza, literatura, poesía y, desde luego, la música, pero con una diferencia. Para que una estructura modular temporal sea considerada abierta, basta que la naturaleza de su interface permita la formación de un número indefinido de estructuras, siendo irrelevante la cantidad de módulos disponible. Para que esto suceda, la interface puede incorporar estrategias de repetición, formación de loops, multiplicidad de puntos de conexión, etc. (Saunders, 2008).

Entre los ejemplos provenientes del campo de la literatura podemos mencionar *Rayuela* y *62 modelo para armar* de Julio Cortázar; de la danza, [*Sixteen Dances for Soloist and Company of Three*](#), de John Cage y Merce Cunningham; de la poesía, *One Hundred Thousand Billion Poems* de Raymond Queneau; y de la música, [*Modules*](#) de Earle Brown, [*Song books*](#) de John Cage, o mi obra para orquesta con uno o más directores titulada *Estudio photoplay – Sobre la virtuosa ignorancia de la escena*.

Estudio photoplay (2019) es una obra estructurada en 30 módulos sonoros de duración y organización libre, originalmente compuesta para acompañar la primera parte de la película *Nosferatu* de F. W. Murnau.

Partiendo de la descripción del proceso de trabajo de la línea de ensamblaje del cine mudo, se realizaron pruebas de musicalización sobre varias escenas de la película analizando los efectos dramáticos que fragmentos musicales diversos generaban en una visualización cinematográfica crítica. El subtítulo, *Sobre la virtuosa ignorancia de la escena*, alude a las virtudes del estallido de sentido que la no-adequación, el desconocimiento o ignorancia voluntaria de las etiquetas musicales dadas por la industria del cine mudo -digamos, el “significado sonoro” de sus imágenes- generaban durante dichas pruebas de musicalización previas a la escritura de la pieza.

Su composición modular obedece al deseo de habilitar la obra para acompañar cualquier fragmento, de cualquier duración, incluso la totalidad, no sólo de *Nosferatu*, sino de cualquier película muda. En el diseño de una interface que cumpliera fallidamente dicho propósito, fue tomada como referencia la obra [Cobra](#) de John Zorn, adoptando el uso de paneles para su dirección y el modelo de manipulación sonora potencial por parte del director.

De este modo, el director -o directores- asume(n) el control de la pieza sobre la duración y secuencia de cada módulo, sus entradas y salidas, repeticiones, omisiones, superposiciones, dinámicas, pacing, etc., pudiendo realizar cualquier cantidad de módulos, en cualquier orden, en cualquier momento, adaptando la obra a la interpretación musical subjetiva de cualquier escena virtuosamente ignorada.

Estudio Photoplay – Sobre la virtuosa ignorancia de la escena fue estrenada en un concierto ofrecido en el Teatro Metropolitano por la Orquesta Filarmónica de Querétaro, dirigida por Ludwig Carrasco, casi 100 años después del estreno de *Nosferatu*, en Berlín.

No obstante sus virtudes, *Nosferatu* de Murnau es difícil de ignorar. No pudieron ignorarla los herederos de Bram Stoker, la historia del cine, el arte, el expresionismo alemán; tampoco Werner Herzog.

En 1979, Herzog dirige *Nosferatu* haciendo claro homenaje a la película clásica de Murnau. El retrato vampírico de Herzog resalta el dolor, la tristeza y soledad de la que *Nosferatu* es sujeto en su condena a la inmortalidad. *La muerte es una crueldad para los que no la esperaban. Pero no lo es todo. Es más cruel no poder morir aún queriendo. [...] La ausencia de amor es el peor de*

los dolores. Nosferatu, en un intento por arrebatarse al goce de la muerte la inmortalidad del deseo, busca el amor de Mina encontrándolo sólo en el olvido del amanecer.

Tras el olvido, Herzog nos muestra en el personaje de Harker al sucesor de Nosferatu y el triunfo galopante de su ser-deseo más allá de la muerte. En cambio, Murnau nos ofrece la imagen de un Hutter que, ignorante de sus síntomas, no por ello es menos sujeto de las vicisitudes del deseo vampírico que lo habita.

Es así como entre el olvido de la muerte y la ignorancia del síntoma, *Nosferatu* deviene el agente del deseo de una muerte sin fin matizada por la luz del sol que ilumina la pasión de la noche, *pasión sin destino, pasión que no nos lleva a ninguna parte pero que nos arrebatada y convoca hacia la inmensidad* (Gerber, 2019).

Nosferatu es, en efecto, una sinfonía de horror.

Mayo, 2020