



FACULTAD DE COMUNICACIÓN
Trabajo Fin de Grado

El Departamento Musical Disney: Las Silly Symphonies y Carl Stalling

La historia de la animación tiene un nombre propio: Walt Disney. Gracias a su experimentación en diversos campos de esta materia, con la ayuda de genios como Carl Stalling, consigue desarrollar la animación y su universo de una forma perseverante y continua, adaptándose a los diversos cambios producidos desde el nacimiento de ésta, reinventando una y otra vez el sector y añadiendo su toque mágico a la personalidad cada obra.

Tutor: Colón Perales, Carlos

Alumnos:

Duarte del Moral, Marina

Ruiz Espinosa, Pablo

4º GRADO CAV

ÍNDICE

1. RESUMEN	3
2. PALABRAS-CLAVE	3
3. INTRODUCCIÓN.....	3
4. OBJETIVOS.....	7
5. METODOLOGÍA	8
5.1 CONTEXTO MUSICAL	8
5.3 EL SONIDO ÓPTICO Y LA APARICIÓN DEL CINE SONORO.....	9
5.3 EL SINFONISMO.....	9
5.4 DISNEY Y EL DESARROLLO DE LA SINCRONIZACIÓN	11
5.5 EL NACIMIENTO DE LAS SILLY SYMPHONIES	16
5.6 MÁS AVANCES.....	18
5.7 FUNCIÓN DE LA MÚSICA ORQUESTAL	26
5.8 FUNCIÓN DE LAS CANCIONES Y LA MÚSICA ORIGINAL.....	27
5.9 FUNCIÓN DE LA MÚSICA ADAPTADA.....	30
6. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	34
7. CONCLUSIONES	42
8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	43

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1: Esquema de la música en el cine.....	11
Imagen 2: Primera página del guion de <i>Steamboat Willie</i> (1928).....	14
Imagen 1: Escena de <i>Steamboat Willie</i> (1928).....	15
Imagen 2: Carl Stalling junto al resto del equipo (1930).....	16
Imagen 3: Cabecera de las <i>Silly Symphonies</i>	17
Imagen 4: Fragmento de <i>The Skeleton Dance</i> (1929) (I).....	18
Imagen 5: Fragmento de <i>The Skeleton Dance</i> (1929) (II).....	18
Imagen 6: Ejemplo de guion gráfico.....	20
Imagen 7: <i>Árboles y flores</i> (1932).....	21
Imagen 8: Ejemplo sofisticación de las <i>Silly Symphonies</i>	22
Imagen 9: Estudiando unos pingüinos como ayuda para la animación.....	23
Ilustración 10: Trabajando con la cámara multiplano.....	24
Ilustración 11: Ensayando <i>¿Quién teme al Lobo Feroz?</i>	29
Ilustración 12: Fragmento de <i>Los tres cerditos</i> (1933).....	29
Ilustración 13: Bocetos previos de <i>Blancanieves y los siete enanitos</i> (1937).....	30
Ilustración 14: Frank Churchill dirige una sesión de grabación.....	31
Ilustración 15: Fragmento de <i>Music Land</i> (1935).....	32
Ilustración 16: Boceto previo a la realización de <i>Band Concert</i> (1935).....	33
Ilustración 17: Jim Macdonald y Ed Forrest graban efectos de sonido.....	34
Ilustración 18: Filmando escenas de acción real para <i>Fantasia</i> (1940).....	35
Ilustración 19: <i>La diosa de la primavera</i> (1934).....	36

1. Resumen

La historia de la animación tiene un nombre propio: Walt Disney. Gracias a su experimentación en diversos campos de esta materia, Disney consigue desarrollar la animación y su universo de una forma perseverante y continua, adaptándose a los diversos cambios producidos desde el nacimiento de ésta, reinventando una y otra vez el sector y añadiendo su toque mágico a la personalidad de cada personaje y cada obra. En este camino no está solo gracias al trabajo de genios como Carl Stalling, que aportan luz y nuevos enfoques musicales que hacen crecer las obras animadas en su totalidad, novedosas experimentaciones que serán la base del propio departamento musical Disney, y de las que partirán todos los compositores que le siguieron.

Las *Silly Symphonies* suponen el ejemplo de esta etapa de cambios en la que Walt Disney fue el pionero, siendo un perfecto ejemplo del impacto que se produce con la llegada del sonido y su sincronización con la imagen, de la sensibilidad que aportó el color a las historias, y de la importancia de la música como elemento principal que dota de carácter y sentido a la obra audiovisual. Cada cortometraje es un compendio de numerosos factores que forman una unidad, algunos más exitosos que otros, pero todos con un denominador común: la adaptación y el desarrollo de las nuevas tecnologías cinematográficas, aunadas en sencillas historias que ofrecen una perspectiva diferente de lo que era el cine hasta entonces.

2. Palabras-clave

Silly Symphonies, Disney, Carl Stalling, Música, Animación, Cine.

3. Introducción

No podríamos entender este estudio sin hacer un recorrido por la vida y obra de su protagonista: Walt Disney. Probablemente cuando hablamos de Disney todos conocemos, en mayor o menor medida, su historia. Un joven luchador con una base ideológica contundente y conservadora, que ha protagonizado leyendas sobre su origen, sobre su carácter y sobre su recorrido al frente su compañía, leyendas que parten de raíces defensivas en pro de su inocente y generosa capacidad, y otras que lo definen como el espíritu de la intransigencia y del mandato déspota y arrollador que lo llevó a exprimir a sus trabajadores hasta provocar hechos como la famosa huelga del 41.

Todos los caminos nos conducen a un mismo lugar, y no es otro que la genialidad que emanó de su instinto. Walter Elías Disney (Chicago (Illinois), 5 de diciembre de 1901 – Burbank (California), 15 de diciembre de 1966) creció en un entorno humilde, con un padre dictatorial que colmaba de golpes a sus hijos para lograr obtener de ellos unos resultados que podría haber logrado solo a base de sonrisas.

Junto a su hermano Roy, Walt Disney vivió épocas de incertidumbre en las que el trabajo duro y la desgana eran la base de una sociedad cansada de no lograr sus sueños. Pasó parte de su infancia en una granja situada en Marceline (Misuri), viviendo allí los años más felices de su vida y aprendiendo día a día todos los detalles que más tarde le ayudaron a fabricar los personajes más populares de la historia de la animación. Animales y naturaleza, fueron los dos elementos fundamentales que se trasladaron a la

memoria de Walt, creando una síntesis imaginaria de todos los conceptos que lo acompañaron en esta etapa para plasmarla sobre papel años más tarde.

Durante su etapa estudiantil en la McKinley High School de Chicago, se ganó la vida repartiendo periódicos, hasta que falsificó su partida de nacimiento para poder obtener los permisos necesarios y convertirse en conductor de ambulancias de la Cruz Roja en Francia, cuando aún no había cumplido los 17. En 1919 volvió a los Estados Unidos, tras ser relevado de sus obligaciones militares. Es aquí cuando empieza la verdadera carrera hacia sus metas, el inicio de la motivación necesaria y la búsqueda de todos los factores que le permitieron abrir los estudios más famosos del mundo.

Frustración, desesperanza, fracasos y deudas, fueron los cuatro pilares que se construyeron alrededor de Walt Disney durante los primeros años de su andadura profesional, vagando de una empresa a otra en busca de una oportunidad que le llevara a demostrar su talento. Gracias a estas dificultades, fue despertando su carácter comercial, su capacidad de venta y fue educando poco a poco de forma cada vez más precisa su sentido visionario, llegando a convertirse más adelante en uno de los experimentadores más provechosos del panorama cinematográfico, convirtiendo sus productos en éxitos de venta sin precedentes.

En esta andadura inicial conoció a Ub Iwerks, quien se convertiría en su mano derecha y amigo incondicional. Cuando Disney creó su primera compañía, *Laugh-O-Gram Films*, en 1922, contrató a Iwerks y a otros animadores para crear cortometrajes animados basados en el mundo de los cuentos infantiles, como *Cenicienta* o *El Gato con Botas*. Los gastos de producción eran altos y los ingresos que recibían a cambio de sus cortometrajes eran irrisorios, por lo que la empresa fracasó y Disney se vio obligado a cambiar de rumbo, buscando nuevas oportunidades en la meca del cine: Hollywood.

1923 era un mal año para llamar a esta puerta. El descontrol era la clave de todos los secretos y por todas partes proliferaban los escándalos, provenientes de actores, directores y personalidades del medio. El éxito era una receta efímera que subía y bajaba como la espuma, logrando la desaparición fulminante de estrellas mediáticas o la fama desatada de la noche a la mañana de completos desconocidos. Disney llevaba tan solo cuarenta dólares en el bolsillo cuando partió rumbo a California, pero traía consigo el último proyecto que había llevado a cabo con *Laugh-O-Gram Films*, *Alice's Wonderland*, una mezcla de acción real y animación, y con él, retomó las fuerzas para crear un nuevo estudio, esta vez junto a su hermano Roy como gestor económico. Iwerks y la protagonista de *Alice*, Virginia Davis, también se trasladaron a Los Ángeles por petición de Walt, y todos pasaron a formar parte de *Disney Brothers' Cartoons Studio*, el antecedente de lo que se convertiría después en *The Walt Disney Company*.

Los cortos de *Alice's Wonderland* fueron distribuidos por Margaret J. Winkler, quien el 15 de octubre de 1923 mandó un telegrama con una propuesta de contrato. La oferta consistía en mil quinientos dólares por película para una serie de doce cortos de *Alice*.

Tras varios años bajo la batuta de Winkler y sobre todo de su reciente marido, Charles Mintz, quien tomó el control de la compañía de su esposa ocasionando severos quebraderos de cabeza a Walt en su afán de interferir en el trabajo de éste de forma constante, en 1926 el personal del estudio había aumentado significativamente, y los hermanos Disney decidieron mudarse a un gran solar en el East Hollywood, mucho más grande y funcional, llamando a este nuevo recinto *Walt Disney Studio*.

Al año siguiente, en abril de 1927, Mintz quería que se creara una nueva serie basada solo en la animación, y gracias a este encargo nació uno de los personajes que marcaron el ritmo y el desarrollo de lo que hoy conocemos como “el universo Disney”, ya que Walt e Iwerks crearon a *Oswald, the Lucky Rabbit*. El contenido y la forma de esta nueva creación fue el claro antecedente de Mickey Mouse, y con él el estilo de la compañía tomaba una dirección cada vez más clara, con animales humanizados y naturaleza animada. El conejo *Oswald* fue un éxito, su primer gran éxito, y el primer título que protagonizó fue *Trolley Troubles*, estrenado el 5 de septiembre de 1927. Este simpático personaje podía convertirse en cualquier cosa y la humanización del protagonista lo llevaba a comportarse como actores de fama internacional como Charles Chaplin o Douglas Fairbanks, a la vez que interpretaba el papel de fiel enamorado con *Fanny*, el antecedente de *Minnie Mouse*.

La animación aún era pobre, los *gags* se sucedían uno tras otro con falta de cohesión, los movimientos eran estáticos y había una dominante plana en todos los elementos con un color sin desarrollar y primitivo. Esta serie de cortos trajo consigo una novedad técnica importante, ya que para facilitar el entendimiento de las historias antes de que éstas estuvieran terminadas, comenzaron a realizar guiones previos a la película, siendo un precedente de los *story boards*, dibujados a lápiz con una división de nueve viñetas organizadas en tres columnas por cada página.

Tras esta temporada de éxito llegaron los problemas, y Charles Mintz intentó comprar a uno de los pilares fundamentales de Disney, Ub Iwerks, siendo un intento fallido, pero logró llevar consigo a la mayoría del personal del Estudio a golpe de cheque, incluyendo dentro de esta vorágine al famoso conejo *Oswald*, ya que en los contratos entre la compañía de Winkler y Disney éste figuraba como propiedad de Winkler.

Este duro golpe sirvió para que, en marzo de 1928, en un viaje de tren desde Nueva York hasta Hollywood, viera la luz un nuevo personaje que marcaría la imagen definitiva de los Estudios para siempre: Mortimer. Rebautizado como Mickey gracias a la mujer de Walt, este pequeño ratón supuso un antes y un después en la era Disney, gracias a la inventiva de sus creadores, Walt e Iwerks: “Tengo especial predilección por los ratones. Los ratones se reunían en mi papelería cuando me quedaba hasta tarde trabajando en el pequeño estudio de Kansas City. Yo los sacaba y los ponía en jaulitas sobre mi mesa. Uno de ellos era mi amigo particular. Luego, antes de salir de Kansas City, lo llevé a un campo y lo dejé en libertad.”¹

Mickey presentaba unas características muy similares a las de *Oswald*, pero su estilo era diferente. Su primer corto se llamó *Plane Crazy*, basado en la historia de Charles Lindberg (1902-1974), un célebre aviador estadounidense que en 1927 fue el primer piloto que cruzó el océano Atlántico sin realizar ninguna escala. En 1957, Billy Wilder se encargaría de plasmar esta historia, con James Stewart en el papel de Lindberg en *El héroe solitario* (*Spirit of St. Louis*).

Hasta la fecha, todos los cortometrajes que se realizaban en el Estudio eran mudos, y tras una pequeña etapa de frustración con Mickey al comprobar que no encajaba en el mercado como tenían previsto, Disney comprendió, como veremos con profundidad más adelante, que había llegado el momento de realizar la sincronización sonido-imagen. Gracias a la ayuda del empresario Pat Powers y su equipo *Powers Cinephone*,

¹ Walt Disney en el libro de Diane Disney Miller, *The Story of Walt Disney*, The Curtis Publishing, New York, 1956, pág. 130. (trad. Cast.: Mariano del Pozo, *Walt Disney*, Madrid, Rialp, 1961).

este proceso culminó en *Steamboat Willie* (1928), convirtiéndose en un gran éxito, y en la primera obra con sonido de los *Walt Disney Studios*, que, tras la increíble fama de Mickey Mouse, pasaron a llamarse *Walt Disney Productions*, nombre que conservan en la actualidad. Mickey fue nominado cinco veces al Oscar, por *Mickey's Orphans*, de Burt Gillett (1931); *Building a Building*, de David Hand (1933); *The Brave Little Tailor*, de Bill Roberts (1938); *The Pointer*, de Clyde Geronimi (1939); y *Mickey and the Seal*, de Charles Nichols (1948), aunque nunca llegó a ganarlo. A la creación de este personaje le siguieron Pluto (1930), Goofy (1932) y Donald (1934).

Huyendo del estancamiento y desarrollando su afán perfeccionista y experimentador, Walt Disney decide dar un paso más en 1929 y crear una serie de cortometrajes animados que pasarían a la historia con el nombre de *Silly Symphonies* (Sinfonías tontas). Tal y como analizaremos en nuestro estudio, las Sinfonías tontas marcaron un antes y un después en el mundo cinematográfico en general y en el campo de la animación en particular, ya que suponen un despliegue de investigaciones sobre la sincronización sonido-imagen, el color, la cámara multiplano, la importancia de la música como factor principal de cohesión de las historias, el perfeccionamiento de los *gags* hasta llegar a crear líneas argumentales mucho más desarrolladas basadas en obras infantiles como *Los Tres Cerditos* (1933) o, incluso, la llegada del primer largometraje que sería el resultado de todos los años de evolución con las *Silly Symphonies: Blancanieves y los siete enanitos* (1937). El primer cortometraje de esta serie se tituló *The Skeleton Dance* (1929). Más tarde, producirían *Flowers and Trees* (1932), el primer cortometraje en color de la factoría Disney, ganador del Oscar el Mejor Cortometraje de Animación ese mismo año.

En 1930 Ub Iwerks aceptó una oferta de la competencia y abandonó los Estudios durante una década, cansado de considerarse como una sombra tras la estela de Walt Disney. Mientras tanto, la producción siguió creciendo, y en 1932 nació la Escuela de Animación dentro del Estudio Disney, para avanzar en los estudios del movimiento y unificar los esfuerzos de todos los artistas de la plantilla.

Una de las aportaciones más significativas de Walt al estilo gráfico de su Estudio, fue el conocido “estilo en O”. Consistía en el uso de líneas curva para todos los elementos que formaban parte de la animación, ya fueran animales, humanos, perfiles o volúmenes. Esta técnica aportaba movilidad y flexibilidad a las figuras, expresaba movimiento y suavidad, ya que dotaba de elasticidad y dinamismo a todos los contornos. Siguiendo esta técnica, Iwerks creó a Mickey Mouse a base de círculos.

Otra de las grandes aportaciones de Disney a la historia de la animación cinematográfica fue la división y especialización del trabajo. El creciente número de empleados lo obliga a reestructurar su empresa, por lo que en 1932 comenzó a dividir el Estudio en departamentos: Guion, Animación, Efectos de Animación, Planificación, Fondos, Tinta y Color y Música (el cual estudiaremos en profundidad). El primer corto que se realiza tras este cambio estructural es el antes mencionado *Los tres cerditos*, de Burt Gillett (1933), corto que analizaremos por sus connotaciones argumentales y estilísticas.

Unos años más tarde, como hemos visto con anterioridad, se lleva a cabo el primer largometraje de animación, *Blancanieves y los siete enanitos* (1937), suponiendo un profundo cambio en la línea de los Estudios, que abandonarían definitivamente las *Silly Symphonies* para dedicarse en adelante a producir un gran número de largometrajes, convirtiéndose en todo un género cinematográfico.

En 1941, tras varias tentativas, se produce una huelga de los trabajadores por motivos económicos, sindicales y factores problemáticos como el derecho al reconocimiento de los autores en los créditos de las obras. Este hecho concluyó tras nueve semanas de cese de la actividad por parte de los huelguistas gracias a la aprobación de sus derechos, creando la base fundamental de la leyenda negra que en muchos casos precede a Walt Disney, y deteriorando la imagen de los Estudios (que no sus ventas) en adelante.

La estrecha colaboración de Disney y el gobierno estadounidense con la llegada de la Segunda Guerra Mundial, hizo que la producción se centrara en la creación de obras para la propaganda política, disminuyendo los beneficios. Algunos ejemplos de estas obras son *Saludos Amigos* (1942) y *Victory Through Air Power* (1943). Al terminar la guerra a finales de la década de los 40, tras la producción de películas como *Pinocho* (1940), *Fantasia* (1940), *Dumbo* (1941) o *Bambi* (1942), comienzan a trabajar en *La Cenicienta* (1950), volviendo plenamente a la creación de largometrajes tras la etapa de propaganda política en la que elaboraron un ecléctico número de producciones, intercalando semi-largometrajes con cortometrajes y documentales. Esta película se convertiría en la obra favorita de Walt Disney hasta su desaparición. La siguieron *Alicia en el País de las Maravillas* (1951) y *Peter Pan* (1953).

En los años posteriores a esta etapa de cambios, se crearon los famosos parques de atracciones que pasarían a formar el proyecto *Disneylandia*. Por aquel entonces, las ventas de productos de *merchandising* Disney ya eran parte de la cultura de masas, y la expansión del imperio era una realidad imparable. El éxito ayudó a largometrajes como *La Dama y el Vagabundo* (1955), *La Bella Durmiente* (1959), *101 Dálmatas* (1961) o *Merlín el Encantador* (1963). En 1964 se estrena *Mary Poppins*, combinando acción real y animación, convirtiéndose en una de las obras más destacadas de la factoría Disney, y en marzo 1967 le sigue *El Libro de la Selva*, siendo ésta la última película que supervisó Walt antes de su muerte en diciembre de 1966, ambos clásicos memorables de la animación con bandas sonoras inigualables.

La figura de Walt Disney ha supuesto la creación, desarrollo y evolución de uno de los estudios más prolíficos de la historia del cine, dotando a la animación de personalidad propia y de herramientas que han sabido estructurar y completar cada uno de los departamentos que forman parte de este proceso artístico. Por este motivo, nuestro estudio se encargará de analizar los diversos elementos caracterizadores de la que consideramos, es una etapa fundamental en la investigación cinematográfica, que no es otra que la de las *Silly Symphonies*, adentrándonos a su vez en las funciones musicales que predominan en este formato tan ignorado en multitud de ocasiones por la bibliografía existente sobre Música de Cine.

4. Objetivos

Demostrar que las *Silly Symphonies* han sido un pilar fundamental en la historia del cine universal, a pesar de la falta de reconocimiento de este hecho en la bibliografía existente, poniendo en valor las ventajas técnicas que han desarrollado a lo largo de su evolución., centrándonos principalmente en el hecho de que en la transición del cine mudo al sonoro, el Departamento Musical Disney inventa una forma de aplicar la música a las imágenes, creando un tipo de asociación música-imagen tan influyente que se lo conocerá como *Mickeymousing*.

5. Metodología

Partiendo de nuestra hipótesis, realizaremos un análisis de las principales funciones que han formado parte del departamento musical Disney, hilando con minuciosidad todos los detalles que nos han llevado a pensar que la labor de estos Estudios en el ámbito de la sincronización música-imagen y en el desarrollo técnico de la animación en general, suponen un elemento fundamental en la historia del cine universal. Pero antes, comencemos por enmarcar y definir el contexto musical y los avances tecnológicos que precedieron y rodearon nuestro objeto de estudio, con el fin de abordar nuestro supuesto desde una visión completa y heterogénea.

5.1 Contexto musical

El nacimiento del cine en 1895 se produce con un momento de cambios y evolución hacia una música contemporánea. El posromanticismo nace en la segunda mitad del siglo XIX, como una revelación contra el estilo de vida burgués, un aliento de cambio que buscaba la libertad artística vestida de inconformismo y rebeldía. Este movimiento llevó el estadio musical hacia el Impresionismo, provocado por esta necesidad de cambio que buscaba la mayor riqueza tímbrica, utilizando para ello nuevas combinaciones de instrumentos y nuevas formas de composición.

Tras la llegada del cine, el siglo XX se caracteriza por dos acontecimientos principales que marcaron la historia de la música occidental: el primero se centró en el abandono paulatino de la tonalidad y la ruptura total de las técnicas y formas que se habían llevado a cabo desde los principios de la era barroca. El segundo cambio importante fue la masificación de la música popular, destinada a la clase media, que conlleva el inicio de la industria musical, cambiando radicalmente los hábitos de consumo de la música hasta la actualidad. Es en este contexto donde nace una nueva vertiente que marcará nuestra línea de estudio: la música de cine.

Uno de los factores que lograron desarrollar este campo fue la totalización del arte, contagiándose entre sí algunos campos como la danza y la música, que llevaron a algunos autores a buscar esa simbiosis, como es el caso de Wagner, Diaghilev o Rudolf de Maré y su obsesión por unir obras de Debussy, Falla, Stravinski, o Satie con los ballets suecos y rusos.

Todos estos cambios darán como resultado el Sinfonismo Clásico en la música de cine. Si hacemos un breve repaso por la cronología de hechos que marcaron el nacimiento del cine sonoro, debemos destacar una serie de acontecimientos. El primero de ellos son las presentaciones de Cross y Edison en 1877 de aparatos que habían creado de forma simultánea, realizados para producir y registrar el sonido. Más tarde Berliner realizará las primeras grabaciones comerciales, se desarrollan y perfeccionan las técnicas de grabación y los elementos que componen estos aparatos y se crea la grabación electrónica entre 1925 y 1926, transformando el panorama cinematográfico para siempre. Con estos avances la música culta conocida hasta el momento da paso a la creación de un nuevo formato revolucionario, la música popular, como parte de un proceso que ya había comenzado en el siglo XIX con la aparición de la música ligera, frente al estilo tradicional no apto para inexpertos.

5.3 El sonido óptico y la aparición del cine sonoro

Antes de la llegada del cine sonoro, la sincronización música-imagen era un factor marcadamente azaroso. La música servía para esconder los ruidos que se creaban en la sala, provenientes de las primitivas tecnologías de proyección, por lo que los músicos trabajaban en ese mismo espacio, sincronizando sus partituras de forma rudimentaria gracias a la figura del director, que se encargaba de marcar los tiempos a medida que iban transcurriendo las imágenes en la pantalla, lo que llevaba en muchas ocasiones al descontrol del ritmo a causa del progresivo deterioro de las películas tras el elevado número de exhibiciones, lo que provocaba cambios en el fluir del celuloide y, en consecuencia, desmoronaba el castillo de naipes en el que estaba construida la interpretación musical. Para mejorar esta situación, se comenzaron a investigar las fórmulas para incluir el sonido dentro de la propia película, buscando que los cambios adaptativos que sufriera el material en el que estaban grabados música e imagen fueran a la par, inventando una serie de sistemas que desembocarían en el sistema actual, un procedimiento de sonido óptico por pista fotográfica lateral.

La industria del cine apenas reaccionó a los inventos de Lauste y Lee de Forest, los *phonofilms*, basados en el funcionamiento de una lámpara tríodo que permitía la amplificación eléctrica de los sonidos. Por ello, la llegada del llamado “cine sonoro” no se produce hasta la creación en 1926 del sistema *vitaphone*, gracias a Case & Sponable para la Western Electric, un exitoso avance en el cual se combinaba la amplificación eléctrica del sonido y discos sincronizados eléctricamente con el proyector. Utilizando este sistema, la Warner Bros estrenó *El Cantor de Jazz* en 1927, de Alan Crosland, con Al Jolson interpretando el papel principal y canciones como *Mammy* y *Blue Skies*, de Irving Berlin, convirtiendo su película en el punto de inflexión que rompería definitivamente las cadenas de la sonoridad para adentrar al cine en un universo de sensaciones nuevas que invadían la pantalla.

A pesar de esta ruptura, grandes figuras como Charles Chaplin se niegan a valorar el sonido como un factor positivo dentro de la obra audiovisual, frenando el desarrollo de este en sus películas hasta el comienzo de la década de los 30, con *Luces de la Ciudad* (1931). El motivo de este rechazo es producido por la consideración de la comunicación no verbal como forma completa de expresión del mensaje en contenido y forma, sin necesidad de recurrir a la palabra hablada para transmitir toda la expresividad y el trasfondo de cada historia. Muchos de los artistas que triunfaron durante la época muda fracasaron en la era sonora, pero otros como Chaplin supieron, más tarde o más temprano, adaptarse con éxito, llevando a la gran pantalla algunos de los filmes más destacados de la historia del cine.

5.3 El sinfonismo

La música sinfónica no se desarrolla plenamente hasta la llegada de *King Kong* (1932), de Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack. Hasta ese momento, la tecnología existente no permitía la aparición de forma simultánea de diálogos, sonidos y música, obligando a que estos aparecieran de forma independiente unos tras otros sin pisarse, ya que realizar diálogos con fondo musical continuo no era posible.

El pionero del sinfonismo clásico cinematográfico es Max Steiner, embajador del clasicismo hollywoodiense. Esta corriente está marcada por los orígenes de los

compositores que formaron parte de ella, casi todos provenientes de Europa del Este, con unos componentes visiblemente caracterizados por los grandes maestros del siglo XIX: “Max Steiner, nacido en Viena, fue discípulo de Gustav Mahler; Dimitri Tiomkin estudió en el conservatorio de San Petersburgo; Erich Wolfgang Korngold, en quien habían reparado Mahler y Puccini, forjó su estilo en la época de la corte vienesa; Miklós Rózsa comenzó su carrera en Budapest; Franz Waxman, originario de Silesia del Norte, se formó en las escuelas de Dresde y Berlín. Emigrados a Estados Unidos, todos ellos imponen una concepción de la escritura y la orquestación marcada por los maestros del siglo XIX europeo: Beethoven, Wagner, Mahler, Chaikovski.”²

Uno de los elementos principales que caracterizan este estilo es la utilización del *leitmotiv*, consistente en la creación de un tema recurrente dentro de la composición que se convierte en el motivo central de la obra. Son melodías cortas fácilmente reconocibles, que hacen referencia a un detalle concreto de la historia representada o de la personalidad que ha querido impregnar el autor a la composición, ya sea un personaje, una idea, un sentimiento, un objeto o una actitud.

Otros compositores como Bernard Herrman a partir de *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*, 1943), de Orson Welles, llevarán a cabo una apertura de este sinfonismo para adentrarse en nuevas formas de composición, reinventando el concepto de *leitmotiv* para utilizarlo con distintas formas y estructuras, despersonalizando el contenido para desfigurarlos y programarlos como un invitado desconcertante dentro de la obra. Otras renovaciones funcionales se basan en el folclore y el jazz: “Elmer Bernstein impone con *El Hombre del brazo de oro*, (*The Man with the Golden Arm*, 1955) de Otto Preminger, un nuevo equilibrio orquestal en el que los metales procedentes de las *big bands* ostentan un papel determinante. Henry Mancini y André Previn, antes de Quincy Jones y del argentino Lalo Schifrin, enriquecen a su vez sus arreglos con colores orquestales originarios del jazz. En adelante, el eclecticismo será la norma.”³

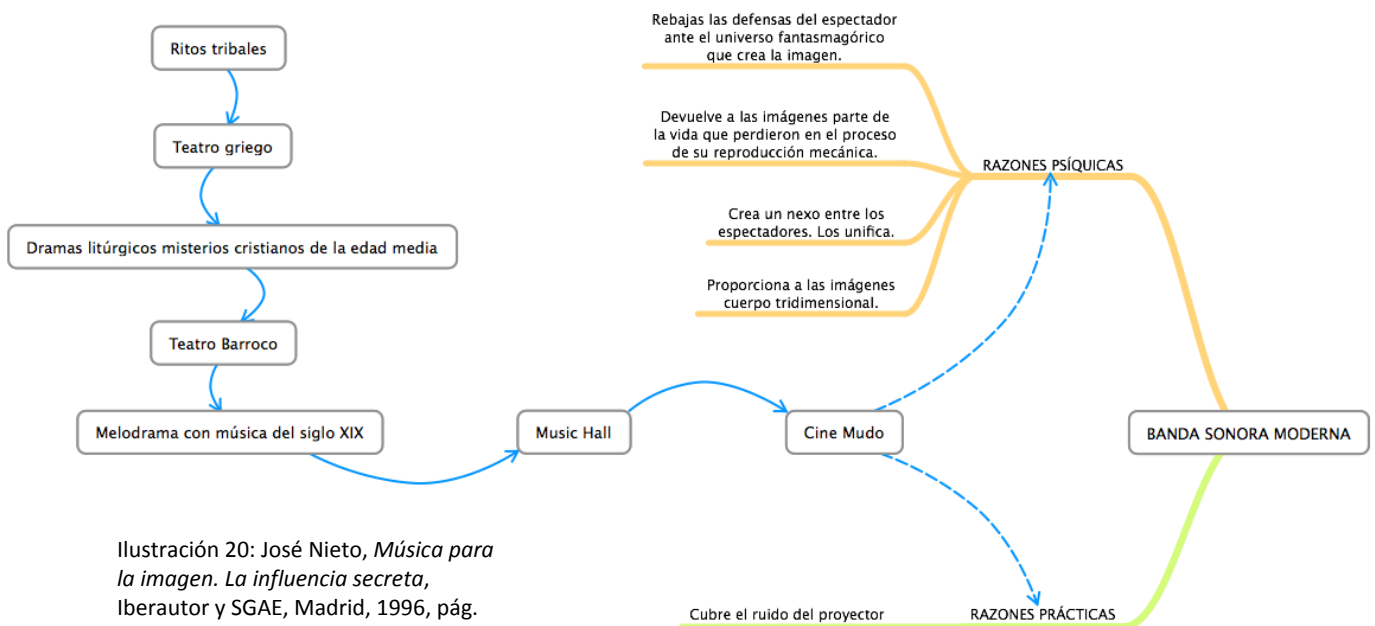


Ilustración 20: José Nieto, *Música para la imagen. La influencia secreta*, Iberautor y SGAE, Madrid, 1996, pág.

² Gilles Mouëllic, *La musique de film*, Cahiers du cinéma, París, 2003, pág. 30. (trad. Cast.: Carlos Roche Suárez, *La música en el cine*, Barcelona, Paidós / Espasa Libros, 2011).

³ Gilles Mouëllic, *La musique de film*, Cahiers du cinéma, París, 2003, pág. 34. (trad. Cast.: Carlos Roche Suárez, *La música en el cine*, Barcelona, Paidós / Espasa Libros, 2011).

5.4 Disney y el desarrollo de la sincronización

Una vez repasados los principales componentes que formaron el contexto en el que se desarrollaron los Estudios Disney, vamos a analizar los avances tecnológicos que creó su departamento musical para dar forma a nuestra hipótesis, mostrando los senderos paralelos que llevaron a Walt Disney y a su equipo a crear una forma de sincronización música-imagen que haría evolucionar el campo de la animación de una forma colosal.

Con los primeros dibujos de Mickey Mouse sobre la mesa en 1928, *Plane Crazy* acabado y *Galopín Gaucho* en marcha, Walt Disney tomó la decisión más importante de su carrera, basada en la convicción de que el sonido aportaría el realismo necesario a sus cortometrajes. El futuro tenía que estar formado por dibujos animados con música, efectos de sonido y acción perfectamente sincronizados. Tras el experimento fallido de Max y David Fleischer en un corto de animación utilizando la tecnología de Lee De Forest, añadir sonido a los dibujos no era una tarea fácil, ya que los espectadores imaginaban el habla y la reacción de los protagonistas reales en pantalla, pero no tenían el mismo concepto ni la misma facilidad cuando se trataba de ilustraciones de animales.

En esta búsqueda no se contentó con imaginar sus animaciones representando sonidos cotidianos relacionados con cada escena, quiso ir más allá de elementos que pudieran resultar tópicos en un futuro cercano y pensó en el desarrollo de una banda sonora muy elaborada que encajara con cada movimiento de la acción. Esta idea se conoce como *Mickey Mousing*. Esta fórmula consistía en la sincronización de la música con las acciones que aparecen en pantalla. El resultado de esta combinación es la presencia del sonido en todos los movimientos de los personajes animados, imitando sus gestos y expresiones desde la partitura, reforzando su impacto a través de sonidos perfectamente calculados y bandas sonoras basadas en melodías con mucho ritmo. El culmen de esta creación se dará en *Fantasia* (1940).

Debido a la falta de fondos para adquirir o alquilar uno de los recientes y escasos sistemas de sonido disponibles en el mercado, Walt Disney tuvo que inventar un nuevo proceso de sonorización acorde a sus herramientas y posibilidades. El inicio de este proyecto estuvo marcado por los problemas técnicos y procedimientos de ensayo – error. Solo contaban con la magia de Iwerks en el aspecto tecnológico, y con la creatividad de algunos empleados, ya que aún no existía la especialización por departamentos.

El proceso que idearon se basaba en la combinación de fotogramas y compases que, mediante unas marcas específicas realizadas con tinta china en la película que pasaba por el proyector, conseguía crear un efecto metrónomo que el director de orquesta podía seguir para marcar el ritmo a sus músicos. La idea surgió gracias a un joven llamado Wilfred Jackson recién llegado al estudio. El joven tocaba la armónica y su madre era profesora de música, por lo que tenía una base de solfeo y conocía las funciones del metrónomo dentro del panorama orquestal, por lo que sugirió que se utilizara este elemento como hilo conductor que asociara el ritmo musical con los fotogramas de una película. Disney también poseía algunos conocimientos sobre la materia en cuestión y tocaba el violín, por lo que entendió las intenciones de Jackson y se pusieron manos a la obra. El método consistía en trabajar con una plantilla de tiempos con una única acción en cada línea, descomponiendo los efectos de sonido para que en cada ocho, dieciséis o doce fotogramas hubiera un énfasis sonoro.

El énfasis en cada acción se basaba en una llamada de atención de cualquier índole para que pudiera ser sincronizada con el efecto de la música, ya fuera un golpe en la cabeza, un tropiezo o cualquier tipo de marca visual: “La película sonora pasaba por el proyector a la velocidad de veinticuatro fotogramas por segundo. Así si el ritmo de nuestra música o sonido tenía dos compases por segundo, teníamos un compás cada doce fotogramas. [...] Jackson trajo un metrónomo al estudio y empezamos a probar. Compré un bloc de papel de música y le pedí a Jackson que tocara una melodía en su armónica. Entonces organizábamos los fotogramas de modo que tuviéramos la proporción adecuada para cada espacio musical. Después fui a unos almacenes baratos y compré un montón de chismes..., matasuegras, cencerros y cazuelas de lata. Teníamos tablas de lavar para hacer ruidos rasposos. Compré un par de desatascadores de lavabo, pitos modulados y ocarinas. Ensayamos un rato tocando estas cosas para probar efectos de sonido, y después empezamos a preparar nosotros la partitura para nuestra sincronización. Cuando digo “nosotros” me refiero a mi artista máximo, Ub Iwerks, al chico Jackson y a mí. [...] Conforme iba pasando la cinta, Jackson tocaba la armónica y los demás golpeábamos cencerros, soplábamos en los pitos modulados y las ocarinas, y rascábamos la tabla de lavar.”⁴

Disney ideó algunos trucos para que los directores de la orquesta pudieran llevar con exactitud el ritmo de las acciones de la animación. Cada doce fotogramas realizaban una señal en la película con tinta china. Cuando esta señal pasaba por el proyector producía un destello blanco en la pantalla, el cual indicaba al director el compás que debía seguir, como si de un metrónomo visual se tratase: “Si grabas las voces a cierta velocidad y no las reproduces a la misma, suenan deformadas. Si las reproduces demasiado despacio, bajan al registro grave. Si las reproduces demasiado deprisa, suben al agudo y salen chillonas. Veintisiete metros de película por minuto era la proporción de velocidad para el uso normal del sonido. Esto significaba que veinticuatro fotogramas diferentes se proyectaban sobre la pantalla en cada segundo. Si poníamos el ritmo musical a dos compases por segundo, teníamos un compás por cada doce fotogramas. [...] Por eso, si alguien golpeaba algo (un gong, por ejemplo) durante esos doce fotogramas, y registrábamos el sonido y adaptábamos nuestro compás musical a ese ritmo, la acción de la pantalla se fusionaba con el sonido y la música. Cada doce fotogramas hacíamos una señal en la película con tinta china. Cuando esta señal pasaba por el proyector, producía un destello blanco en la pantalla. Y si el director de la orquesta se fijaba en ese destello y lo empleaba como sustituto del tictac de un metrónomo, podía seguir el compás.”⁵

El cortometraje que sirvió como guía para desarrollar estas experimentaciones fue *Steamboat Willie* (1928), protagonizado por Mickey Mouse. Se basaba en una versión libre de *Steamboat Bill, Jr.* (Charles F. Reisner, 1928), con Buster Keaton como personaje principal, en el que Willie (Buster Keaton) y Kitty (Marion Byron) se enamoran a pesar de la rivalidad de sus padres por cruzar el río a bordo de sus barcos de vapor.

⁴ Walt Disney en el libro de Diane Disney Miller, *The Story of Walt Disney*, The Curtis Publishing, New York, 1956, pág. 134 y 135. (trad. Cast.: Mariano del Pozo, *Walt Disney*, Madrid, Rialp, 1961).

⁵ Walt Disney en el libro de Diane Disney Miller, *The Story of Walt Disney*, The Curtis Publishing, New York, 1956, pág. 139. (trad. Cast.: Mariano del Pozo, *Walt Disney*, Madrid, Rialp, 1961).

Una noche pusieron en marcha el invento ante un público muy especial, sus esposas. Se ayudaron de un metrónomo que se movía al ritmo de las acciones, y proyectaron la película en una sábana blanca, colocando el proyector fuera de la ventana para evitar el ruido del motor, e instalando unos altavoces para que las espectadoras pudieran percibir el acompañamiento. Jackson y su armónica, junto con Walt Disney, Ub Iwerks, Bert Lewis y otros participantes realizando efectos de sonido con los objetos que había comprado previamente Walt, interpretaron la banda sonora que acompañaba a Mickey en su aventura. A pesar del fracaso obtenido tras la indiferencia de sus huéspedes, todo el equipo quedó convencido del funcionamiento de su nuevo método, llegando a la conclusión de que era la herramienta que buscaban para hallar la solución a sus problemas.

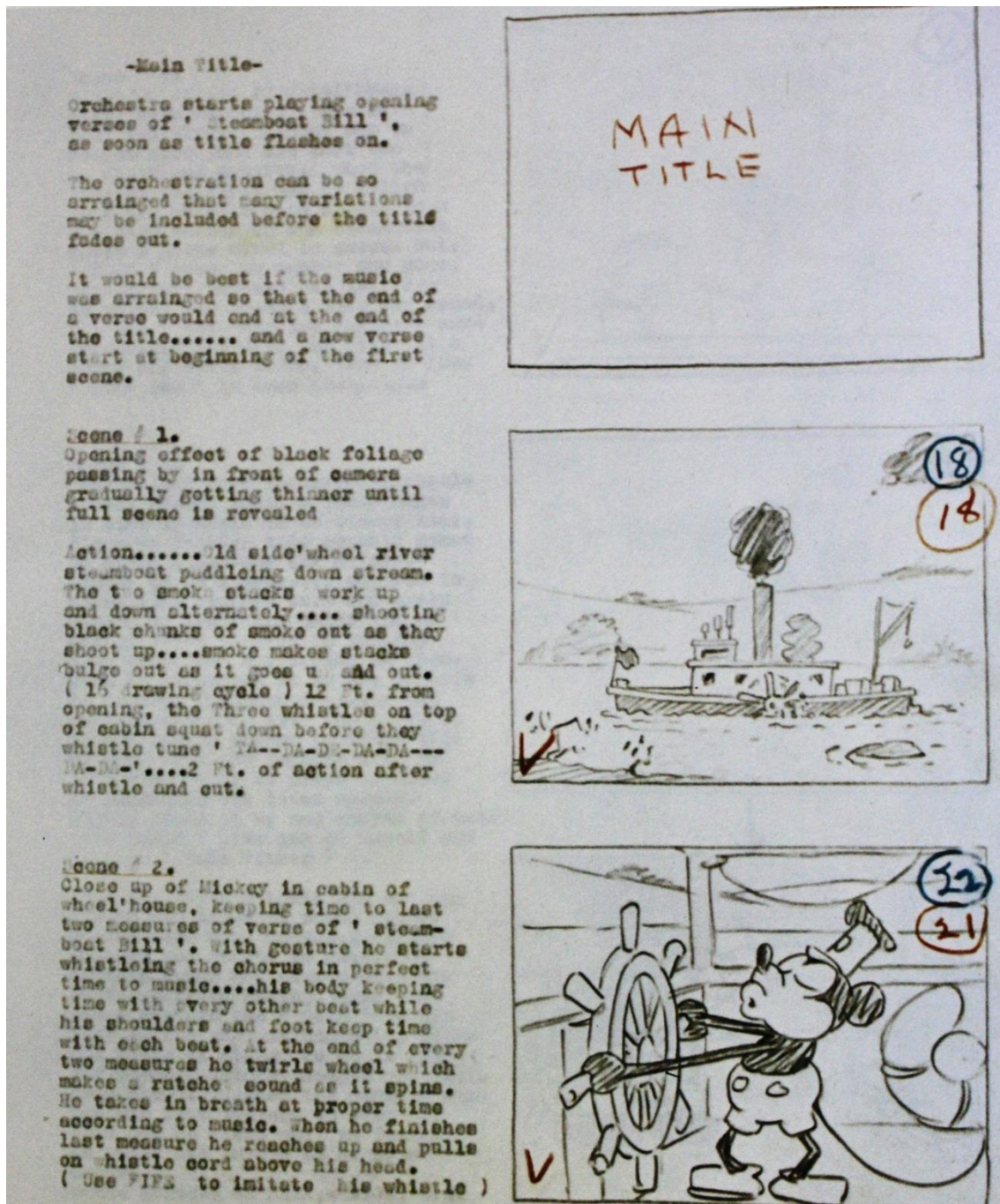


Ilustración 21: Primera página del guion de Steamboat Willie (1928) que Disney guardaba en su despacho como recuerdo.

Steamboat Willie fue terminado como si se tratara de una película muda, añadiendo el sonido posteriormente gracias a las marcas de tinta china. Todos los elementos que aparecen en el film son utilizados como instrumentos musicales, sobre todo algunos animales que son tratados de una forma bastante violenta mientras emiten sonidos divertidos que dinamizan la acción, interpretando temas como *Turkey in the Straw*, una famosa canción del folklore norteamericano y una vieja tonada de vodevil, *Steamboat Bill*. Un elemento a tener en cuenta en los inicios de la sincronización fueron factores analógicos como el ruido. Los sonidos provenientes del fluir del celuloide, las desafinaciones melódicas provocadas por la sintetización, el ruido del ambiente palpable en la grabación de los efectos sonoros... son también parte de la propia banda sonora. Los ruidos se mezclaban con la música.

En septiembre de 1928, Walt Disney se dirige a Nueva York para registrar el sonido de la película. El primer lugar al que acudió fue la *Radio Corporation of America*, y tras una respuesta afirmativa por parte del jefe de la compañía, se encontró con el problema de que los sistemas de registro de sonido de la RCA eran muy diferentes a los que habían creado en los Estudios. Tras la negativa de estos a adaptarse a la técnica de Disney, conocieron a Pat Powers, propietario de un equipo de sonido ilegal, lejos del marco de licencias que otorgaba la RCA, llamado *Powers Cinephone*. El objetivo de Powers era publicitar su equipo, por lo que aceptó gustoso el trato que le proponía Disney, el cual contó con Carl Edouarde como director de orquesta para el film. Edouarde dirigía en el cine *Capitol* de Nueva York, trabajaba para la cadena *Roxy*, y acababa de abandonar la orquesta del *Broadway Strand*.



Ilustración 22: Escena de *Steamboat Willie* (1928) en la que comienza a sonar *Turkey in the straw*, una canción popular del folklore norteamericano.

Una vez cerrado el acuerdo, procedieron a grabar el sonido del cortometraje, tras explicar detenidamente el proceso llevado a cabo en las experimentaciones realizadas en los Estudios para la sincronización sonido-imagen. Las partituras que llevaron consigo fueron realizadas por un viejo amigo de Disney, Carl Stalling, quien escribió las dos canciones que formaron parte de la animación sincronizándolas con las marcas que previamente Ub Iwerks había hecho sobre la película. Edouarde insistió en probar primero su método de grabación, comenzando con un equipo de

treinta y cinco personas, entre músicos y técnicos, con el importe económico que aquello suponía para los hermanos Disney.

La sesión comenzó bien temprano la mañana del 14 de septiembre de 1928, y tras algunos ensayos y dificultades con instrumentos como el contrabajo, que hacían saltar una de las válvulas del mecanismo de registro, empezaron a grabar siguiendo las indicaciones de Carl Edouarde. Una y otra vez, se encontraron con retrasos en varios compases, provocados por no fijarse en los destellos que marcaban el tiempo en pantalla. Tras unas horas en el estudio, por fin accedió a utilizar el método Disney, por lo que despidieron a los músicos que no eran necesarios y comenzaron a seguir las marcas de la película: En una carta escrita ese mismo día para su hermano Roy y Ub Iwerks, Disney decía: “Hemos estado trabajando a destajo en la película. El director de

la orquesta y yo hemos modificado de arriba abajo la banda sonora [...]. Por fin he conseguido que entienda las cosas a mi manera (cree que ha sido idea suya). El hecho es que ha comprendido lo que llevo diciéndole dos semanas. Son muy buenos en lo suyo, pero quieren demasiada belleza y excesivos efectos sinfónicos [...]. Piensan que la música de comedias es poco intelectual [...]. Creedme, tuve que pelearme con ellos para hacerles bajar a nuestro nivel [...]. Me siento optimista ahora que todo se ha solucionado.”⁶

Para mejorar esta nueva técnica, crearon una serie de mejoras en la fórmula de los destellos para que la labor del director fuera más fácil, utilizando una bola que al rebotar marcaba los énfasis y el ritmo. La obsesión de Disney por llevar el arte de la animación mucho más lejos del nivel en el que se encontraba en aquel momento, hizo que su persuasión lograra convencer a todos los que le rodearon de que sus sueños podían hacerse realidad, creyendo en el futuro como pocos habían creído hasta entonces.

Con *Steamboat Willie* terminado y sonorizado, el estreno se produjo el 18 de noviembre de 1928 en el Teatro Colony de Nueva York, precediendo al largometraje *Gang War* de Bert Glennon, junto a un espectáculo teatral encabezado por Ben Bernie y su orquesta. El sistema de sonido de Powers fue instalado en los Estudios y Carl Stalling se incorporó al equipo, convirtiéndose en el primer director musical del Estudio Disney.



Ilustración 23: Carl Stalling sentado al piano, junto a Jack King y Ben Sharpsteen. De pie, de izquierda a derecha, están Johnny Cannon, Walt Disney, Burt Gillett, Ub Iwerks, Wilfred Jackson y Les Clark (1930)

un viejo amigo de Walt Disney en su etapa de Kansas City, Carl Stalling. Su experiencia previa en el cine mudo, actuando como intérprete de las obras que acompañaban las películas antes de la llegada del sonoro, hicieron que fuera la persona ideal para formar parte de los Estudios, en un momento en el que las aportaciones de cada uno de los integrantes de la compañía, sobre todo si se trataban de mejoras en el campo de la sincronización, eran cruciales para el posicionamiento de ésta.

Las nuevas creaciones que se llevaron a cabo meses después fueron *The karnival kid*, *Mickey's choo choo* y *The jazz fool*, incluyendo las mejoras que fueron desarrollándose en las bandas sonoras, mucho más complejas, llegando a ser grabadas con antelación a la propia animación, consiguiendo mejores resultados en las acciones, ya que estas se adecuaban a la música y no al revés.

El encargado del departamento musical en esta etapa fue, como hemos señalado con anterioridad,

⁶ Walt Disney en el libro de Christopher Finch, *The art of Walt Disney*, Lunweg, Nueva York, 2011, pág. 45. (trad. Cast.: Sonsoles Pizarro, María Ruiz Apodaca y Henar Recuero, *El arte de Walt Disney. De Mickey Mouse a Toy Story*, Barcelona/Madrid, Lunweg, 2011).

La música era una realidad palpable en todas las acciones de los nuevos trabajos Disney, y se había convertido en la protagonista indiscutible de la mayoría de los cortometrajes, como podemos observar en obras como *The pry house* y *The jazz fool*. El Estudio se había adaptado a esta nueva tecnología con éxito. Stalling contaba con un piano en su despacho, conocido como “la sala de la música”, y el método de trabajo consistía en la interpretación de las obras que formarían parte de la película delante de los animadores, determinando las líneas argumentales del film mientras Stalling ejecutaba al piano las melodías y líneas rítmicas que formarían parte de cada acción. De este modo, entre todos discutían cuál sería la tonalidad creativa del cortometraje al tiempo que las propias composiciones servían como inspiración.

Aunque la mayoría de los temas eran de dominio público, por lo que no tenían la necesidad de pagar los derechos de los mismos, Carl Stalling abrió un nuevo camino en el Estudio y comenzó a ser él quien componía las bandas sonoras, creando así un material original y único para cada película. De esta iniciativa nacieron temas como *Minnie's yoo hoo*, que durante unos años fue el tema representativo de Mickey y volvió a ver la luz en la década de los setenta, convirtiéndose en la sintonía del programa de televisión *The Mouse Factory*.

5.5 El nacimiento de las Silly Symphonies

Recogiendo el testigo de los avances ya analizados en el campo de la sincronización música-imagen, con la llegada de Stalling a la compañía y el desarrollo de las técnicas de sonorización ideadas por Disney y su equipo hasta su consolidación, nació un nuevo concepto relacionado íntegramente con la importancia de la música dentro de la acción, un nuevo género de animación que se denominó *Silly Sypmhony*. Este género funcionó como la acuñación dentro de un mismo formato de todas las investigaciones y experimentaciones que se llevaron a cabo dentro de los *Walt Disney Studios*, suponiendo un referente para la cinematografía.

Stalling y Disney solían discutir a menudo por la adaptación de la música a las acciones y viceversa, debido al gran temperamento de Walt y a la insistencia de Stalling, quienes tenían puntos de vista opuestos en ocasiones, siendo partidario el primero de la música al servicio de la acción, y el segundo de la acción al servicio de la música. Finalmente se tomó la decisión de realizar las series de Mickey Mouse siguiendo la visión de Disney, mientras que los nuevos proyectos seguirían el rumbo de Stalling. Gracias a este tipo de concesiones, el director musical creó la idea de realizar una serie musical de dibujos animados. Con esta idea daba un paso más, ya que no se contentaba con la utilización de la banda sonora para imitar las acciones que se llevaban a cabo en el cortometraje y resaltar el impacto de este, sino que quería crear una experiencia completamente nueva, combinar la música y la animación de una forma diferente.

Con este cambio de rumbo, Disney consiguió cierta independencia dejando en un segundo plano al famoso ratón, descubriendo un nuevo ámbito en el que podía experimentar con más factores de la animación. Stalling sugirió que se crearan series musicales basadas en piezas musicales clásicas, en las que se diera protagonismo a la naturaleza, las plantas, los animales, los insectos y el mundo campestre: “Para el nombre o título de la serie,



Ilustración 24: Cabecera de los cortometrajes pertenecientes a la serie *Silly Symphony*

yo sugerí que no se usara la palabra “música” o “musical” [...] pero sí podíamos usar la palabra “*symphony*” junto con una palabra humorística. No sé quién lo sugirió, pero Walt me preguntó: “¿Carl, cómo te suena ‘*Silly Symphony*’?” Yo dije: “¡Perfecto!””⁷



Ilustración 25: Fragmento de *The Skeleton Dance* (1929) (I)

La base de estas series es el hecho de que cualquier elemento u objeto puede convertirse en un instrumento musical. El ritmo puede aplicarse a cualquier cuerpo sonoro. En consecuencia, entra en juego la síncreisis, consistente en la asociación psicofisiológica que se produce de manera automática con la relación entre un fenómeno sonoro y un fenómeno visual que están sincronizados, independientemente de su relación real o de la posibilidad de que estos fenómenos sean

identificables o no entre sí. El hecho de que Disney lograra llevar este descubrimiento a la práctica de forma magistral, hizo que las *Silly Symphonies* se convirtieran en uno de los principales avances cinematográficos de la época.

A pesar de que este campo a menudo es relegado a un segundo plano por la historia más formalizada del cine, lo cierto es que las Sinfonías Tontas y los dibujos animados musicales de Disney y de otras compañías como la Warner Bros marcaron un antes y un después en la evolución del cine sonoro.

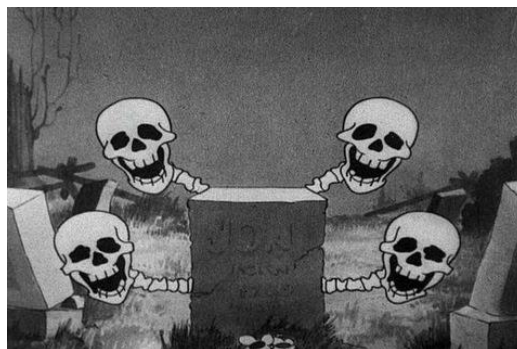


Ilustración 26: Fragmento de *The Skeleton Dance* (1929) (II)

La primera obra que se realizó bajo esta nueva metodología de trabajo fue *La Danza del Esqueleto* (*The skeleton dance*, de Ub Iwerks, 1929). La banda sonora compuesta por Stalling para la ocasión se basó en obras clásicas, tales como la *Danza Macabra*, de Saint-Saëns y la *Danza de los Enanos n°4* de la *Suite lírica Op.54* de Grieg. La película comienza con un búho inquieto que anuncia la llegada de la medianoche, mientras dos gatos negros se pelean en el cementerio. La pelea es interrumpida por cuatro esqueletos que emergen de sus tumbas para realizar durante unos minutos una serie de danzas complejas y muy rítmicas, realizadas al son de una música oscura y tenebrosa que va tomando fuerza a medida que transcurre la animación. El ritmo de las melodías está marcado por los pasos, golpes y recorridos de los personajes, que toman sus propios huesos para fabricar instrumentos, se montan los unos en los otros al son de la música e incluso utilizan el rabo de uno de los gatos para tocar el violín. Con el canto del gallo llega el alba, y todos los esqueletos galopan formando una misma figura hacia la tumba, poniendo fin al cortometraje.

⁷ Carl Stalling en el libro de Richard Hollis y Brian Sibley, *The Disney Studio Story*, Crown Publishers Inc., Nueva York, 1988, pág. 18.

Las *Silly Symphonies* se convierten en una serie de setenta y cinco cortos llenos de ocurrencias, novedades, con un elemento común que provoca la cohesión de todas las piezas: la música: “La síncretis permite que el mundo dibujado cante y baile más fácilmente que el mundo filmado, porque el primero es más maleable, abstracto, estilizado. Desde entonces, la resistencia que oponía el mundo a someterse al ritmo y a la melodía caía por su base. Cuando, por añadidura, objetos e instrumentos musicales se ponían a tocar por sí mismos, en un mundo “hilozoísta” (donde todo está vivo) encantado, el júbilo llega a la cima. Por ejemplo, en *The Birthday Party* (1930), el ratoncito Mickey toca virtuosamente un xilófono, que se pone a cocear como un caballo y a tocar por sí mismo, saltando solo, de manera que retumben en cadencia sus láminas afinadas; a los taburetes del piano les salen bracitos que tocan el teclado... A su alrededor todo está dominado por la danza, en la dionisiaca embriaguez del sincronismo.”⁸

Al año siguiente Stalling abandona los Estudios Disney, dejando un intenso legado para su sucesor, Bert Lewis, a quien se unió Frank Churchill, avanzando en esta temática de una forma intensa y meticulosa, llegando a crear temas que quedarían grabados en el público durante décadas. Un ejemplo de la importancia que tuvo el departamento musical Disney en la historia del cine universal lo vemos en la publicación del 25 de mayo de 1936 en el *New York Journal*, en la que el compositor Jerome Kern afirmaba: “El creador de dibujos animados Walt Disney ha hecho la única contribución importante del siglo XX a la música: la ha utilizado como vehículo de comunicación. En la sincronización de episodios humorísticos con música cómica radica su magnífica contribución a nuestro tiempo. De hecho, me atrevería a decir que no ha habido otro igual.”

5.6 Más avances

Además de dominar la técnica de sincronización sonido-imagen y realizar numerosas investigaciones en este campo que supusieron un gran avance en el mundo de la animación tras la llegada del sonoro, los Estudios Disney llevaron a cabo una serie de exitosas experimentaciones en el desarrollo del color y el movimiento, llegando a conseguir efectos que acercaban las películas de animación a la acción real, con cámaras multiplano que mostraban panorámicas nunca vistas en el terreno de los dibujos animados. Todos los caminos recorridos a lo largo de esta andadura tenían un claro destino hacia el universo de los largometrajes, en los cuales, la música consiguió unas características tan específicas que serviría de referencia para el resto del panorama cinematográfico.

Las *Silly Symphonies* fueron siempre el caldo de cultivo de todos los resultados posteriores que elevaron a Disney a la categoría de genio, suponiendo el contexto ideal de investigación en el que se probaron efectos de sonido, técnicas de grabación, métodos de sincronización y un sinnúmero de novedades que serían aplicables dentro y fuera del mundo animado, como las nuevas formas de guionización o la división del trabajo en departamentos. Haciendo alusión al departamento de guionistas, en 1931 ya estaba

⁸ Michel Chion, *La musique au cinema*, Librairie Arthème Fayard, París, 1995, pág. 99 (tra.Cast.: Manuel Frau, *La Música en el Cine*, Barcelona, Paidós, 1997).

completamente asentado, y poco después de su consolidación hicieron aparición los primeros guiones gráficos, precursores del *story board* que se conoce en el actualidad.



Ilustración 27: En el estudio con Disney, debatiendo el guion gráfico para *El Aprendiz de Brujo*, un fragmento de la película *Fantasia* (1940)

Este hecho supuso una innovación importante: “Hasta entonces, los argumentos se presentaban en forma de tiras cómicas en libretas u hojas sueltas, normalmente de tres a seis dibujos por página, a veces acompañados por una descripción por escrito de la acción y notas de diálogo.”⁹ La idea de ordenar los dibujos de forma diferenciada por orden cronológico en un único panel, facilitaba la labor de todo aquel que precisara la ayuda de estos guiones gráficos, ya que en un mismo panel podían observar de un solo vistazo la historia al completo. “Si había que realizar algún cambio, los dibujos

podían moverse o eliminarse para ser sustituidos por otros. Era el método ideal a la hora de desarrollar los argumentos de los dibujos animados, por lo que su uso no tardó en generalizarse en el estudio y finalmente en toda la industria. Utilizada hoy más que nunca, esta inestimable herramienta ha sido adoptada no solo por otros estudios de animación, sino también por realizadores de películas de acción real, anuncios, vídeos musicales, etcétera.”¹⁰

A partir de 1932, la demanda de mejoras en cada trabajo hizo que se aumentara considerablemente el capital invertido en cada cortometraje, destinando estas inversiones a la innovación. Se introduce así un factor de vital importancia en la factoría Disney, el color. Esta novedad consiguió crear nuevas sensaciones en el espectador, dotando a las Sinfonías Tontas de realidad, lógica y cohesión artística. A pesar de que la historia estuviera basada en un argumento inverosímil, la aportación de la sincronización musical, el color y la afinación de los *gags*, creaban un sentimiento de aceptación espontánea, humanizando objetos inanimados, perfeccionando las técnicas de animación para mejorar los reflejos del agua o las llamas, llenando de expresividad los dibujos hasta conseguir una amplia gama de emociones y añadiendo elementos como las sombras que traían consigo mayor sensación de profundidad. Todo estaba animado en esta serie de cortometrajes, en los que un simple biberón podía cobrar vida de forma humanizada: “Así pues, las *Silly Symphonies* supusieron un valiosísimo campo de pruebas para nuevas ideas y técnicas. Se experimentó con el color (*Árboles y flores*, 1932); la integración de la historia, el desarrollo de la personalidad y la música, y el uso de un *story-board* preliminar (*Los tres cerditos*, 1933); las posibilidades de la cámara multiplano (*El viejo molino*, 1937), y con el refinamiento de los movimientos y el vestuario de los personajes humanos (*La diosa de la primavera*, 1934). Los años de

⁹ Christopher Finch, *The art of Walt Disney*, Lunweg, Nueva York, 2011, pág. 63. (trad. Cast.: Sonsoles Pizarro, María Ruiz Apodaca y Henar Recuero, *El arte de Walt Disney. De Mickey Mouse a Toy Story*, Barcelona/Madrid, Lunweg, 2011).

¹⁰ Christopher Finch, *The art of Walt Disney*, Lunweg, Nueva York, 2011, pág. 63. (trad. Cast.: Sonsoles Pizarro, María Ruiz Apodaca y Henar Recuero, *El arte de Walt Disney. De Mickey Mouse a Toy Story*, Barcelona/Madrid, Lunweg, 2011).

trabajo con las *Silly Symphonies* supusieron una auténtica escuela para poder afrontar el mayor reto de los Estudios Disney: los largometrajes de animación. La serie les abrió el camino hacia las películas como *Blancanieves y los siete enanitos* (1937) y, sobre todo, *Fantasia* (1940), que se basó en el mismo concepto gráfico y argumental de estos cortos.”¹¹

Technicolor, una serie de procesos creados para el desarrollo del cine al color en 1916 gracias a *Technicolor Motion Picture Corporation*, introdujo un sistema de triple cinta en 1932, partiendo del formato de doble cinta creado previamente en 1929, el cual no tuvo éxito entre las compañías cinematográficas debido a la desconfianza generada en ellas por el temor a invertir únicamente en una novedad efímera. El nuevo sistema de tres cintas mejoró las carencias del anterior, reproduciendo los colores de manera más exacta.

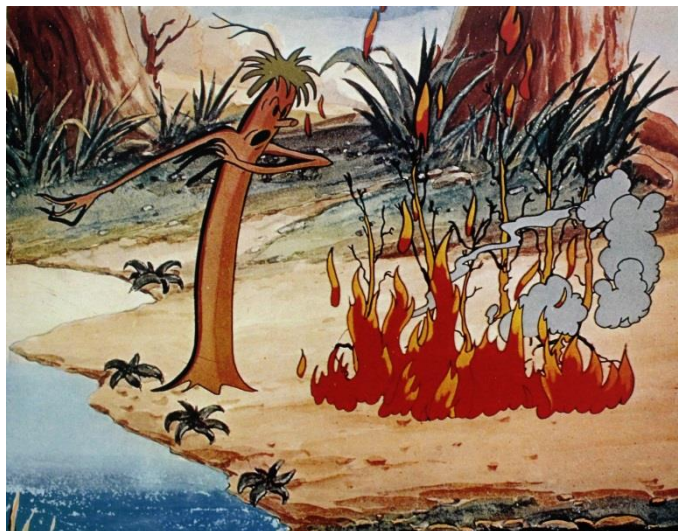


Ilustración 28: *Árboles y flores* (1932), tiene un puesto especial en la historia de la animación al ser el primer dibujo animado en color. A partir de él, todas las Sinfonías Tontas se produjeron en *Technicolor*.

Con esta mejora, se pasó de combinar dos colores, el rojo anaranjado y el verde azulado, que producían una gama de colores muy limitada, a tres colores, con lo que se lograba una riqueza cromática mucho más interesante y útil que las tonalidades creadas a partir del sistema de doble cinta. Por este motivo, Disney consideró las ventajas que el color podría ofrecer a las animaciones y tomó la decisión de rehacer un cortometraje que ya había comenzado a realizarse en blanco y negro, *Árboles y Flores*, llegando al punto de inflexión que marcaría una nueva etapa, en la que el cromatismo sería el documento de identidad de todos los cortometrajes que formaron parte de la serie de Sinfonías Tontas desde entonces. Este hecho, unido a la mejora creativa de los argumentos y los derechos en exclusiva que unieron a *Technicolor* y Disney durante los dos años posteriores, hicieron que los Estudios entraran en una nueva estructura con más originalidad, mejoras técnicas y acciones trepidantes, con obras como *El rey Neptuno* (1932), y *Bebés en el bosque* (1932).

Árboles y Flores (1932), de Bert Gillett, consiguió el premio Oscar al Mejor Cortometraje de Dibujos Animados. La primera película de Mickey Mouse bajo la tecnología *Technicolor* fue *The Band Concert* (1935), dentro de la serie de cortometrajes protagonizada por el ratón, considerada uno de los clásicos de la animación Disney.

¹¹ Jorge Fonte y Olga Mataix, *Walt Disney. El hombre, el mito*, T&B Editores, Madrid, 2001, pág. 74.

Disney instaba a los encargados de efectos especiales para que trabajasen para encontrar nuevas fórmulas, cada vez más complejas, para crear películas con una calidad excepcional que sirvieran como ejemplo de superación: “Sacaban películas a cámara lenta de vidrio rompiéndose, burbujas formándose y estallando, gotas de agua cayendo en un recipiente, y luego las analizaban. Echaban humo contra un ventilador y estudiaban sus remolinos. Dejaban caer una pelota de goma y la filmaban para ver cómo botaba y rebotaba. Después reproducían lo que habían visto en series de dibujos.”¹²

Esta inquietud lo llevó a abrir en 1932 su propia Escuela de Animación dentro del Estudio Disney, para avanzar en el estudio del movimiento, gracias a la unión de todos los artistas del equipo. El crear esta institución, se propuso estudiar científicamente el movimiento en los dibujos animados: “Y así fue cómo Disney consiguió la diferencia. Estudiando la anatomía, estudiando la manera en que la gente se mueve y cómo se relaciona con su entorno. Ese tipo de detalles dieron a las películas de Disney una riqueza que legaba su argumento a un nivel que la gente se identificaba con la historia como nunca antes había ocurrido.”¹³



Ilustración 29: Las *Silly Symphonies* se fueron sofisticando y adquirieron más complejidad narrativa.

Dentro de este programa de investigaciones, uno de los cursos más destacados fue el de “Análisis de la Acción”, en el cual los animadores dejaban atrás el método que venían haciendo hasta entonces, basado en realizar las acciones fotograma a fotograma, partiendo de secuencias de acción formadas por modelos inmóviles que iban evolucionando hacia distintas posiciones sin movilidad, de forma estática. Walt Disney pensó que este método impedía que la acción se desarrollara de una forma fluida y continua, por lo que ideó una nueva fórmula para que se representara de una manera más natural, reproduciendo la ilusión del movimiento, llamando a este efecto “acción continua”: “Lo que realmente me abrió los ojos fue el corto *El arca de Noé* (1933). Recuerdo aquel día porque quedé muy impresionado. Cuando comienza la tormenta y se ven los terribles rayos y empieza a llover, todos los animales corren hacia el arca. Recuerdo una panorámica en la que se veían animales en los cuales hasta los más pequeños detalles se habían cuidado: el elefante con sus pájaros, la jirafa corriendo elegantemente con su estilo característico [...]. Eso me impresionó, no era sólo el movimiento por el movimiento, había un intento por plasmar el movimiento del animal en la realidad, aun que estuviera hecho para hacer reír.”¹⁴

¹² Diane Disney Miller, *The Story of Walt Disney*, The Curtis Publishing, New York, 1956, pág. 163. (trad. Cast.: Mariano del Pozo, *Walt Disney*, Madrid, Rialp, 1961).

¹³ Brian Sibley, en el documental de Alan Benson, *El arte de Disney*, 1986.

¹⁴ Ward Kimball, en el documental de Alan Benson, *El arte de Disney*, 1986.



Ilustración 30: Estudiando unos pingüinos como ayuda para la animación: de pie, de izquierda a derecha, Walt Disney, Albert Hurter, Leigh Harline, Frenchy de Trémaudan, Clyde Geronimi, Paul Hopkins (detrás de Geronimi), Hugh Hennesy, Art Babbitt, Norm Ferguson y Bill Roberts. Sentados, Dick Huemer y Wilfred Jackson.

dibujos de mayor agilidad, realismo y frescura. Con esta iniciativa, también dio solución al movimiento de los labios y caras de los personajes, ya que no resultaban convincentes. Para que dicho movimiento no resultara cargante y excesivamente complicado, lo simplificaron para conseguir que los personajes no tuvieran un movimiento de labios en cada sílaba. Los artistas siguieron todo tipo de guías para dotar cada vez más a los dibujos de movimientos reales, llegando a analizar películas de acción real, como las de Chaplin por ejemplo, para mejorar y adaptar todos los elementos posibles a las animaciones.

Gracias a sus esfuerzos, el movimiento en las películas de Disney era un elemento fluido y constante, que resultaba verosímil en la mente de los espectadores y provocaba una irremediable conexión entre la película y el público.

Esta Escuela de Animación acabó desembocando en la *California Institute of the Arts*, en 1962, conocida como *CalArts*. El 12 de enero de 1936, el *New York Times* publicó una entrevista bajo el nombre de *H. G. Wells en primer plano*, en la cual este autor afirmaba: “Muchos no se dan cuenta de que todos los estudios de Hollywood están tan ocupados que se muestran reservados en exceso. De hecho, Chaplin nunca había visitado los estudios Disney. Imagínense, Charlie y Walt Disney, esos dos genios, no se conocían. Yo llevé allí a Charlie. Disney tiene las máquinas más increíbles y lleva a cabo los experimentos más interesantes. Como Chaplin, es buen psicólogo, y ambos se dedican al único ámbito del cine que hoy sigue siendo internacional.”

Otro de los grandes avances que se llevaron a cabo gracias a las Sinfonías Tontas fue la utilización de la cámara multiplano. Disney quería crear la ilusión de profundidad de campo, rompiendo radicalmente con las perspectivas utilizadas en las animaciones anteriores. Esta idea nació como preámbulo para la grabación de *Blancanieves y los siete enanitos* (1937), ya que realizar un largometraje de forma plana y bidimensional podía resultar muy pesado para el público. El cortometraje que sirvió de antesala a este primer largometraje fue “*El viejo molino*” (1937), para el que se inventó un nuevo instrumento, la cámara multiplano, consistente en un mecanismo elevado con la cámara en el extremo superior enfocada hacia abajo. Los artistas fotografiaban cada dibujo a través de varias hojas de celuloide, en lugar de hacerlo en una sola hoja, más tarde desplazaban la cámara a distintas velocidades fotografiándolas a medida que se acercaba, generando así una sensación de profundidad.

Siguiendo esta línea, realizaron un curso de locomoción animal a cargo de Rico LeBrun, un experto en anatomía animal, llevando a los Estudios a animales vivos. Como los animales enjaulados no se movían con naturalidad, utilizaron lentes telescópicas y película de dieciséis milímetros para filmar en

el bosque el comportamiento real y natural de estos animales, proyectando los resultados en el curso. Las ventajas que trajo consigo esta idea a los animadores fueron inminentes, dotando a los



Ilustración 31: Trabajando con la cámara multiplano. El técnico de arriba a la izquierda es Card Walker, que llegaría a ser Presidente de Walt Disney Productions.

El viejo molino supone la unificación de todas las experimentaciones que llevaron a cabo en los Estudios hasta conseguir un resultado perfecto para su expansión al largometraje, con efectos de luz y color, perfeccionamiento de la lluvia, el agua, los reflejos, la iluminación, el viento, el comportamiento de los animales de forma realista y dinámica, el uso de rotaciones tridimensionales de los objetos y la profundidad de campo.

Gracias a estas investigaciones, en 1937 nace el primer largometraje de la historia de la animación, *Blancanieves y los siete enanitos*. El nuevo modelo de cámara hacía que los espectadores sintieran de una forma muy especial cada escena, con un realismo y una calidad que jamás se habían observado con anterioridad: “*Blancanieves* demostró una vez más que la forma más efectiva y rápida de

abrirse camino, aunque no la más fácil, es hacer cosas que nadie hizo antes.”¹⁵

Los dibujos animados podían convertirse en todo un género cinematográfico, y este largometraje lo demostró. En un principio, el proyecto nació bajo el nombre de *Sinfonía en largometraje*, a modo de extensión de las Sinfonías Tontas, en el cual la música seguía siendo la protagonista de la estructura, con la novedad de que este proyecto tenía mucho más que mostrar, era un compendio de todos los resultados obtenidos tras las experimentaciones realizadas en los cortometrajes anteriores. Uno de los grandes avances que presenta es el desarrollo de la figura humana, probado con anterioridad en *La diosa de la primavera* (1934). “*Blancanieves* fue un esfuerzo consciente por hacer progresar el arte de la animación hasta un nuevo nivel de sofisticación: un nivel que todos los demás consideraban fuera de su alcance.”¹⁶

Otra de las grandes novedades que aportó la compañía Disney a la historia del cine, la cual fue adoptada más tarde por otros estudios debido a su eficacia, fue la división y especialización del trabajo de forma ordenada y jerarquizada. Debido a la ampliación de la plantilla de forma constante a partir de 1932, todas las tareas se dividieron en departamentos especializados, dejando a cargo de cada uno de ellos una serie de funciones específicas para la mayor rapidez en la cadena de trabajo, y una dedicación

¹⁵ Diane Disney Miller, *The Story of Walt Disney*, The Curtis Publishing, New York, 1956, pág. 191. (trad. Cast.: Mariano del Pozo, *Walt Disney*, Madrid, Rialp, 1961).

¹⁶ Christopher Finch, *The art of Walt Disney*, Lunweg, Nueva York, 2011, pág. 142. (trad. Cast.: Sonsoles Pizarro, María Ruiz Apodaca y Henar Recuero, *El arte de Walt Disney. De Mickey Mouse a Toy Story*, Barcelona/Madrid, Lunweg, 2011).

meticulosa y adaptada a todas las necesidades pormenorizadas de cada película. Las áreas de trabajo que se crearon fueron:

- El Departamento de Guiones. Dejando atrás las ideas únicas de las que se partía en las etapas anteriores para realizar los primeros cortometrajes de la factoría Disney, desprovistos de guion. Con la llegada de los guionistas a la cadena de trabajo, las historias mejoraron significativamente, al contar con un equipo de personas especializado en la creación de situaciones y *gags* de alta calidad con estructuras de comienzo, nudo y desenlace.
- El Departamento de Animación. Comenzó siendo el único departamento del estudio al inicio de la década de los veinte, siendo, por motivos lógicos, el principal departamento de la compañía. Poco a poco, los animadores fueron perdiendo el peso que caía sobre sus funciones en los primeros años y solo tuvieron que preocuparse con la llegada del departamento de guiones de confeccionar y llevar al papel las ideas que surgían de las mentes de los guionistas. El objetivo principal de los animadores era dar vida a los personajes, convirtiéndose en una especie de actores que interpretaban el papel que marcaba el guion a través del lápiz y el papel. El animador más destacado de Disney fue Ub Iwerks. Dentro de este departamento también se incluyen los ayudantes de animación, los *inbetweener* y los limpiadores, dejando el dibujo principal para el animador, y los pasos intermedios para el resto del equipo, con el objetivo de agilizar el trabajo.
- El Departamento de Efectos de Animación. Con la llegada de los proyectos más ambiciosos de Disney, como *El viejo molino* o *Blancanieves y los siete enanitos* (1937), se crea el departamento de efectos de animación para llevar a cabo las tareas especiales que requerían de una dedicación mucho más detallada, necesarias en elementos como el agua, el fuego o la lluvia. Estas películas sirvieron como marco de pruebas para realizar un sinnúmero de efectos en la animación, pero sin duda, el ejemplo más destacado de esta nueva vertiente lo determina *Fantasia* (1940).
- El Departamento de Planificación. Su función es muy parecida a la función del departamento de escenografía de las películas de acción real.
- El Departamento de Fondos. Las películas de animación utilizan fondos pintados por artistas como Merle Cox, Samuel Armstrong, Ray Huffine o John Hench para recrear mundos particulares. En un largometraje de animación, son necesarios entre seiscientos y novecientos fondos.
- El Departamento de Tinta y Color. En los primeros años de creación de este departamento, eran únicamente las mujeres las encargadas de llevar a cabo las tareas de entintamiento de los *cels*: “Durante los años veinte, antes de la llegada del color, el departamento aprendió a usar los claroscuros para definir el volumen, pero casi nunca la luminosidad de las figuras. Así, el cuerpo y la cabeza de Mickey eran totalmente negros, mientras que la cara se dibujaba totalmente blanca. Pero en el corto *Árboles y flores* (1932) todo cambió. El color generalmente tiende al naturalismo pero, más que al real, se basaba en el que recuerda y reconoce el público. Es decir, unos colores sin gradación, tonos ni

matices. Colores básicos que respetan la realidad tal y como la interpretamos, más que como la vemos. [...] Así, en el corto *Los tres cerditos*, cuando el Lobo Feroz sopla para derribar la casa de ladrillos del cerdito sabio, su cara va cambiando de color según la intensidad de su soplido.”¹⁷

- El Departamento de Música. Es el motivo fundamental de nuestro estudio, y una de las claves del éxito de los Estudios Disney. La música es mucho más necesaria en las películas de animación que en las películas de acción real, ya que los dibujos animados necesitan las melodías para articular la mayoría de sus expresiones. La importancia de los músicos en este sentido es esencial: “La música se utiliza como característica de un personaje, como expresión de hechos y emociones o, simplemente, acompañando a la escena.”¹⁸

Walt Disney supo encontrar la magia y el potencial de este elemento y lo utilizó en todos sus proyectos de una forma inteligente y visionaria, rodeándose de grandes expertos en la materia que le ayudaron a experimentar con las técnicas de composición adaptadas a cada acción y llevando el concepto musical mucho más allá de lo imaginado: “Hay un enorme poder en la música. Podéis proyectar cualquier película de éstas y será aburrida y pesada, pero si la acompañáis con música tendrá una vida y una vitalidad que no podría recibir de ningún otro modo.”¹⁹

El primer músico que formó parte de los Estudios fue Carl Stalling, compositor de la banda sonora de una veintena de cortos hasta su marcha en 1930. Su gran experiencia acompañando películas mudas en los cines durante la época previa al cine sonoro, hizo que su capacidad de adaptación fuera extraordinaria, aportando ideas y composiciones que hacían avanzar de forma prodigiosa el ámbito musical de los cortometrajes, llegando a ser uno de los principales partícipes del cambio más importante que sufrió la compañía en este aspecto, basado en la realización de las animaciones de forma posterior a la composición de la música y no al revés. La importancia de este campo hizo que los músicos fueran un elemento primordial dentro del universo Disney, por lo que fueron llegando a los Estudios profesionales cada vez más cualificados que llevaban a la realidad las ideas de Stalling y Disney con una calidad asombrosa. Uno de estos músicos fue el sustituto de Stalling tras su marcha, Frank Churchill, un pianista con experiencia que llegó pisando fuerte gracias al tema *Who's Afraid of the Big Bad Wolf?* (*¿Quién teme al Lobo Feroz?*), para el corto *Los tres cerditos* (1933), del que hablaremos a continuación.

Otros nombres destacados del departamento musical antes de la Guerra fueron Ned Washington, Charles Wolcott, Allie Wrubel, Paul J. Smith, Ed Plumb y Ray Gilbert, de los cuales, Washington y Smith junto con Leigh Harline ganaron el primer Oscar musical de los Estudios en 1940 tras componer la banda sonora de *Pinocho*, seguidos de Frank Churchill y Oliver Wallace al año siguiente gracias

¹⁷ Jorge Fonte y Olga Mataix, *Walt Disney. El hombre, el mito*, T&B Editores, Madrid, 2001, pág. 103.

¹⁸ Jorge Fonte y Olga Mataix, *Walt Disney. El hombre, el mito*, T&B Editores, Madrid, 2001, pág. 104.

¹⁹ Walt Disney, en el artículo de Roman Vlad para el Catálogo *El mundo mágico de Mickey Mouse*, 1994, pág. 83.

a *Dumbo* (1941). La evolución musical de Disney ha pasado por numerosos estados, en los cuales se han ido añadiendo diversos factores que han marcado diferentes épocas y estilos en los proyectos que se han realizado, desde la utilización de canciones populares tras la Segunda Guerra Mundial, hasta la contratación de estrellas mediáticas del panorama musical para la interpretación de los temas principales de los últimos largometrajes.

El primer largometraje que salió a la luz bajo la tutela de esta nueva estructura organizativa fue *Los tres cerditos*, de Bert Gillett (1933), siendo la vigesimotercera *Silly Symphony*.

5.7 Función de la música orquestal

Una vez analizados todos los avances tecnológicos y las investigaciones que dieron lugar al desarrollo de la animación, sobre todo campos como la sincronización sonido-imagen, vamos a estudiar las funciones referentes a la música orquestal, para definir sus características principales y el papel de esta en las películas de Disney.

La utilización de una banda sonora compuesta por numerosos instrumentos que producen un sonido envolvente y completo, hizo que los cortometrajes de Disney cobraran una fuerza nunca antes vista gracias a la invención de un nuevo sistema de sincronización que permitió unir la imagen con el sonido, tal y como hemos estudiado con anterioridad. Retomando las palabras del propio Walt, los dibujos, si no eran acompañados por música, se convertían en imágenes sin energía, pesadas, tediosas y aburridas, una simple sucesión de acciones sin ritmo y sin fuerza.

En las películas de acción real, la música no estaba concebida para ser escuchada conscientemente, de tal modo que se utilizaba como un acompañamiento para marcar el acontecer de ciertas escenas, dotándolas de la intencionalidad necesaria para que tuvieran el efecto deseado en los espectadores. Esto no ocurre en las películas de animación de Disney, ya que la música está concebida para que sea uno de los pilares fundamentales de la acción, todo gira en torno a ella y es la melodía la que condiciona los movimientos de los personajes. La orquestación marca los golpes de gracia de cada *gag*, guía al personaje a cada situación, y baña de magia y luz las escenas creando una sensación placentera que motiva y enfoca las perspectivas del público.

La música es un vehículo de transporte para las emociones. Algunos autores han estudiado este proceso, como Claudia Gorbman, que utiliza la expresión *narrative cueing* para definir el hecho de que la música ayuda a puntuar las narraciones, señalando las diferentes etapas que se producen a lo largo de la historia. También apunta que es un elemento unificador que provoca continuidad, ya que los efectos orquestales ayudan a que haya cohesión entre todos los elementos del film.

Un aspecto importante es elegir una estructura musical adecuada, junto con un modelo de orquestación que se adapte a las necesidades de cada animación, para dar los golpes de efecto oportunos en el momento oportuno.

La música imita los movimientos de los personajes, por lo que su valor es muy importante en la historia. Sirve para enfatizar todas las acciones que se desarrollan en pantalla, unificando y aportando *raccord* a los movimientos y cambios que sufre cada plano. “El espectador enriquece su visión con una cualidad nueva que en realidad reside en la música o, para ser más exactos, en el *encuentro* de esa música con las imágenes, sin darse cuenta de que la ausencia de música o una música distinta modificarían su lectura o su comprensión de esas mismas imágenes. Gracias a la música, el espectador cree ver lo que escucha, otra manera de considerar la música como uno de los componentes de ese “todo” que es el filme.”²⁰

Dejando atrás su función conciliadora de antaño entre los ruidos de la sala, los proyectores y las propias proyecciones, cubriendo todo tipo de defectos con sus notas, la música se convirtió en una vía de aceptación para el individuo, que deja a un lado su individualismo natural frente a la pantalla, para sumergirse en el universo que se plantea ante sus ojos. La universalidad que manifiesta este lenguaje hace que todas las atmósferas sean entendidas y aceptadas como vienen, creando emociones ligadas a cada escena. Las animaciones cobran vida y la mente del espectador asocia como coherentes las incoherencias, transportado por un hilo conductor musical que empaña el razonamiento y seduce a la imaginación. William Shakespeare, en *El mercader de Venecia*, decía: “El hombre que no lleva la música en sí mismo y que es insensible a la dulce armonía de los acordes, cae fácilmente en la traición, en el robo y en la perfidia. La agitación de sus sentidos es oscura como la noche, sus pensamientos son sombríos como el Averno. ¡Desconfía de quien así sea! ¡Escucha la música!”

5.8 Función de las canciones y la música original

Otro de los aspectos que tenemos que tener en cuenta de forma inminente para entender la importancia de los avances que se realizaron en el campo de la animación gracias a los Estudios Disney, fueron las canciones. El arquetipo basado en el hecho de que una película de animación debe de tener canciones lo crea Disney con las *Silly Symphonies* y, más tarde, con *Blancanieves y los siete enanitos* (1937).

Carl Stalling, tras crear la banda sonora de cortometrajes como *Plane Crazy* y *Gallopín Gaucho* en 1928, basada en acompañamientos orquestales, compuso *Minnie's Yoo Hoo* en 1930, dentro del cortometraje *Mickey's Follies*, siendo la primera canción entendida como tal realizada por la compañía. En ella, Mickey canta por primera vez con palabras reales mientras toca el piano junto a Minnie y otros animales. Este acontecimiento fue el germen de un nuevo camino que abriría definitivamente Frank Churchill tres años más tarde.

Churchill fue el principal impulsor del departamento musical Disney tras la marcha de Stalling, y una de las canciones más destacables no solo de la carrera de Churchill, sino de la carrera de los Estudios en general, fue el tema central del cortometraje *Los tres cerditos* (1933), *¿Quién teme al Lobo Feroz?*, una parodia que tuvo un éxito sin precedentes, alcanzando los números uno en todas las radios del país durante un largo período de tiempo y marcando un antes y un después en el desarrollo del departamento, reforzándolo y consolidándolo.

²⁰ Gilles Mouëllic, *La musique de film*, Cahiers du cinéma, París, 2003, pág. 54. (trad. Cast.: Carlos Roche Suárez, *La música en el cine*, Barcelona, Paidós / Espasa Libros, 2011).



Ilustración 32: Walt observa a Mary Morder, Pinto Colvig y Dorothy Compton mientras ensayan *¿Quién teme al Lobo Feroz?* Al piano, el compositor Frank Churchill

Con *Los tres cerditos* se puso de manifiesto el trabajo en equipo que había tras el telón, la innovación, la capacidad de crear nuevos personajes y nuevas rutas de éxito saliendo del estancamiento que conllevaba dedicar todo el trabajo en exclusiva a Mickey Mouse. Fue una revelación, suponiendo un gran avance en el terreno de la narratividad y el desarrollo de los personajes.

La canción, compuesta por Churchill y el resto del equipo, era tarareada por todos los espectadores que salían del cine tras el visionado del corto: “Casi todos los que trabajaron en el argumento metieron baza en la letra de la canción. Ted Wears, que está aún con mi padre, hizo una contribución importante. Escribió algunos pareados sencillos y los juntó. De hecho, la letra no era más que pareados sencillos que empezaban con una frase como “Mi casita hago de paja, y mi casita hago de palos”, con un estribillo que preguntaba entonces: “¿Quién teme al Lobo Feroz?”. Pero nadie sabía cómo acabar la música y la letra; la pregunta parecía reclamar una respuesta. Al final, Pinto Colveg trajo la solución. Tocaba instrumentos como una ocarina y un pífano de lata, y en contestación a la pregunta “¿Quién teme...?”, se limitaba a emitir unas pocas notas. Nunca se contestó a la pregunta con palabras.”²¹



Ilustración 33: Fragmento de *Los tres cerditos* (1933)

Esta fue la primera obra composición de Churchill, que anteriormente trabajaba en los Estudios como músico, bajo la dirección de Carl Stalling. La canción se hizo tan popular que las orquestas de baile la incluían en sus repertorios antes incluso de que fuera publicada oficialmente para que el público la bailara. El éxito, completamente inesperado, de *¿Quién teme al Lobo Feroz?* no se basó únicamente en la vertiente musical, sino que también supuso un aliento de vida para muchos ciudadanos norteamericanos que lo tomaron como un mensaje esperanzador contra Gran Depresión que azotaba el país. De hecho, la fama alcanzada por el corto estuvo muy relacionada con esta idea, ya que el único cerdito que conseguía salvarse de los ataques del lobo salvando también a sus dos hermanos, fue el cerdito trabajador, un guiño a las consignas políticas del *New Deal* del presidente Roosevelt. El público que asistía a las salas relacionaba a la figura del lobo con la Gran Depresión, con ese temor que llamaba a las puertas de todos los ciudadanos una y otra vez arrebatándoles las ganas de luchar.

²¹ Diane Disney Miller, *The Story of Walt Disney*, The Curtis Publishing, New York, 1956, pág. 170. (trad. Cast.: Mariano del Pozo, *Walt Disney*, Madrid, Rialp, 1961).

Una melodía pegadiza, con ritmos constantes y repetitivos que despiertan una sensación de alegría y optimismo en cada aparición, acompañados por traviesos instrumentos que responden a una pregunta compleja.

El caso de *Blancanieves y los siete enanitos* (1937) es otro ejemplo claro de la importancia que tuvieron las canciones en la evolución de la animación Disney y, en consecuencia, en la todas las demás compañías de animación. La banda sonora de la película se hizo igual o más famosa que la trama en sí, repitiendo el éxito de *¿Quién teme al Lobo Feroz?* de la mano de su autor, Frank Churchill. Surgiendo como un eco

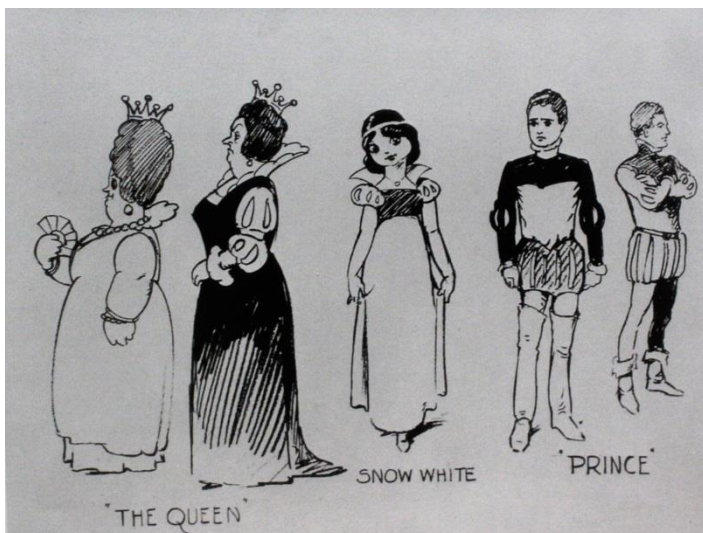


Ilustración 34: Bocetos previos de *Blancanieves y los siete enanitos* (1937)

creciente en la mente de todos los espectadores que presenciaban el largometraje, *Ai-ho, ai-ho, al campo a trabajar* se entonaba una y otra vez en los comienzos de la Guerra Mundial. Junto a esta canción, *Algún día mi príncipe vendrá* y *Silbando al trabajar* también se convirtieron en algo a lo que los músicos del estudio llamaron “constantes” o “siemprevivas”. El encargado de realizar las letras fue Larry Morey, mientras que la música fue compuesta por Frank Churchill, Oliver

Wallace, Leigh Harline y Paul Smith bajo la tutela de Disney, que tenía unas ideas muy claras sobre sus intenciones en torno a la banda sonora de la película y el desarrollo de la acción: “Aún podemos hacer buena música sin seguir el mismo patrón que ha seguido todo el mundo en el país. Todavía no lo hemos conseguido en ninguna de esas canciones [...] Seguimos bajo la influencia de los musicales que se han estado escuchando durante años. Realmente, deberíamos establecer un nuevo patrón, una nueva forma de utilizar la música, entretejida dentro de la historia para que no se limite a que alguien se arranca a cantar.”²²

Con *Blancanieves* lograron sus objetivos, las canciones estaban mimetizadas en la historia, en las acciones, de forma lógica y original. La meta que perseguía Disney era huir de los convencionalismos. Quería cambiar la utilización de la música, escapando a las fórmulas que caracterizaban a las comedias musicales de acción real: “El cuidado por el detalle musical puede comprobarse en la atención que recibieron los espectáculos de los enanos. Insistió en que, para esa secuencia, la música debía ser tan extravagante como los propios personajes, y propuso experimentos en los que se mezclasen instrumentos “legítimos” e “ilegítimos” para que sonasen de manera distinta a cualquier orquesta que se hubiera escuchado hasta entonces.”²³ La secuencia también incluyó

²² Walt Disney en el libro de Christopher Finch, *The art of Walt Disney*, Lunweg, Nueva York, 2011, pág. 133. (trad. Cast.: Sonsoles Pizarro, María Ruiz Apodaca y Hénar Recuero, *El arte de Walt Disney. De Mickey Mouse a Toy Story*, Barcelona/Madrid, Lunweg, 2011).

²³ Christopher Finch, *The art of Walt Disney*, Lunweg, Nueva York, 2011, pág. 137. (trad. Cast.: Sonsoles Pizarro, María Ruiz Apodaca y Hénar Recuero, *El arte de Walt Disney. De Mickey Mouse a Toy Story*, Barcelona/Madrid, Lunweg, 2011).

cantos tiroleses, interpretados por Jim Macdonald, el encargado de los efectos de sonido del propio estudio.

La música original nace con la necesidad de dotar a las obras audiovisuales de una personalidad propia, una decisión controvertida rodeada de polémica, al encontrarse en el lado opuesto a los pensamientos de aquellos que opinaban que la inclusión de música preexistente en las películas aportaría mayores fuentes de inspiración y reconocimiento.

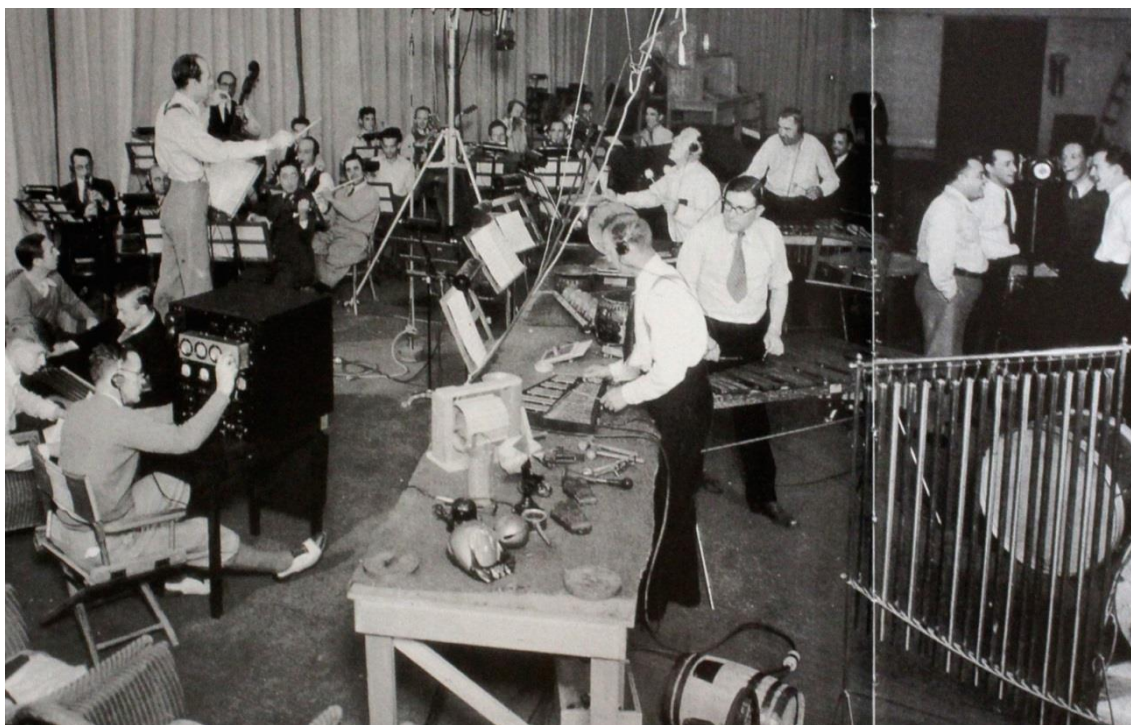


Ilustración 35: Frank Churchill dirige una sesión de grabación. Disney y Wilfred Jackson están sentados en el extremo izquierdo. El clarinetista a la izquierda de Churchill es Pinto Colvig.

5.9 Función de la música adaptada

“De la música, lo primero que elige el cineasta es su naturaleza. Una composición sinfónica no ejercerá el mismo efecto sobre las imágenes que una canción o tema jazzístico, y esta constatación elemental conduce, naturalmente, a otras precisiones. [...] La elección entre música original o no, merece cierta atención. Al elegir una obra preexistente, el cineasta sabe que debe tener en cuenta su historia, así como un eventual efecto de “reconocimiento” inmediato.”²⁴

Dentro de la música adaptada, destaca la utilización de la parodia, como podemos ver en diversos extractos de otro de los grandes films de Disney, *Fantasia* (1940), en composiciones como *La danza de las horas*. También se llevan a cabo interpretaciones abstractas de obras clásicas o el terror a través de *Una noche en el monte pelado*.

En la parodia, abordamos los recursos estilísticos como el jazz, la música clásica, el terror o la naturaleza, que se crearon durante el cine mudo con los *music sheets*, funcionando como libros con antologías de partituras que tipificaban la música según las distintas temáticas.

²⁴ Gilles Mouëllic, *La musique de film*, Cahiers du cinéma, París, 2003, pág. 43. (trad. Cast.: Carlos Roche Suárez, *La música en el cine*, Barcelona, Paidós / Espasa Libros, 2011).

Esta herramienta tomará el protagonismo que le pertenece con la llegada del cine sonoro, donde el cine define sus convenciones de forma real (música del oeste, de acción, de terror, de amor, etc.). Disney creó su propio repertorio, pero también utilizó estas partituras que provienen de la música clásica, como las sinfonías pastorales, para jugar con estos tópicos, reforzándolos o creando nuevos tópicos. Un ejemplo de ello es la interpretación que se lleva a cabo en *La danza del esqueleto* (1929) de *La marcha de los enanos* de Edvard Grieg y la *Danza Macabra* de Camille Saint-Saëns, basada en la leyenda francesa que trata sobre la llegada de la Muerte a medianoche tocando el violín, mientras bailan al ritmo de la música los esqueletos, quienes, con la llegada del amanecer, vuelven a sus tumbas tras escuchar el canto del gallo.

Antes de la llegada del sonoro, ya existía una concienciación paulatina sobre la importancia del repertorio elegido para los films por parte de los cineastas. Así, en 1909 Edison edita la *Suggestion for Music*, un catálogo en el que se podía encontrar la asociación de una o varias melodías del repertorio clásico para cada acción o emoción. Obras como el Claro de luna de Beethoven serán utilizadas para acompañar a una noche tranquila y misteriosa, la *Marcha nupcial* de Mendelssohn se convertirá en el himno oficial de todas las bodas y las tempestades se representarán con la obertura de *Guillermo Tell*. En este catálogo, son etiquetados y minutados de forma minuciosa las obras clásicas y los compositores.



Ilustración 36: Fragmento de *Music Land* (1935)

El encuentro entre la música popular y la música culta, entre lo sagrado y lo profano, es una de las características que bañan a la música de cine desde sus inicios. Ya en el departamento musical Disney, como en el resto de la industria, las adaptaciones de obras de grandes compositores clásicos cohabitaban con temas jazzísticos y melodías de moda, como ocurre en el cortometraje *Music Land* (1935), una guerra abierta entre el reino del jazz y el país de la sinfonía, en la cual los estilos contrapuestos se enfrentan para imponer su dominio, ignorando el amor

que surge entre los jóvenes príncipes de cada reino, que será el responsable de atraer la paz a la historia, conciliando ambos estilos para siempre y anteponiendo el valor absoluto de la música como arte total y unitario frente a la rivalidad entre modalidades. A pesar de esto, ante el predominio de la utilización de obras clásicas para acompañar las animaciones, los Estudios Disney estuvieron asociados durante décadas a la música de alta cultura, a pesar de los esfuerzos que realizó el propio Disney para desmentir esta intención.

Si analizamos brevemente cuáles han sido los principales usos que se le ha dado a la música clásica dentro del cine, podemos observar que las reducciones y los arreglos que se interpretaban durante el cine mudo en las salas con una calidad variable, dieron paso a la grandeza interpretativa de dichas obras en el sonoro. Por citar algunos nombres, Vivaldi y Bach fueron asociados con el movimiento, la elegancia y la vitalidad; Beethoven y Schubert, muy utilizados en el cine de los años treinta y cuarenta, evocaban la fuerza, el drama y la tragedia, como podemos observar en la *Sinfonía pastoral* de Beethoven representada en *Fantasia* (1940) por una sucesión de dioses y

criaturas mitológicas; y Debussy, Ravel y Stravinski, aportan una complejidad armónica que impregna de personalidad las escenas.

The Band Concert (1935) es uno de los cortometrajes más destacados de Disney perteneciente a la serie dedicada a Mickey Mouse, en el cual se interpreta de forma enérgica la obertura de *Guillermo Tell*, aun cuando llega un tornado que azota a los músicos, los cuales no dejan de tocar a pesar de que se encuentran volando por los aires. Dirigidos por Mickey, con el Pato Donald asumiendo el papel alborotador de Mickey Mouse interpretando un tema del cortometraje *Steamboat Willie* (1928), la música va tomando fuerza a medida que transcurren las acciones, avanzando hacia un trepidante final que culmina cuando los músicos consiguen concluir la obra.

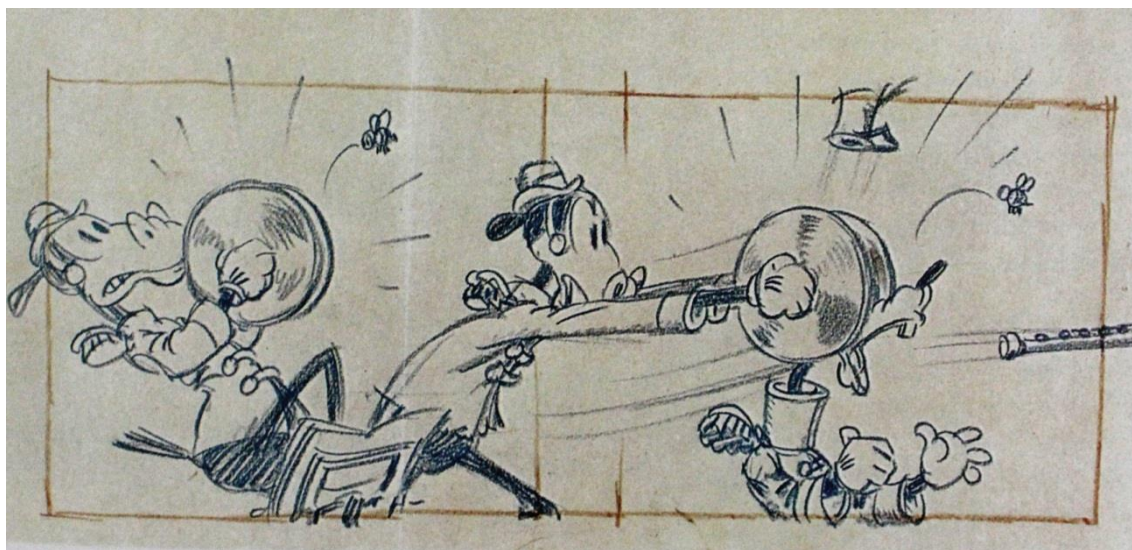


Ilustración 37: Boceto previo a la realización de *Band Concert* (1935)

Pero sin duda, el ejemplo más destacado de la adaptación que realiza el departamento musical Disney dentro de sus creaciones, lo observamos en la película *Fantasia* (1940). Utiliza *El aprendiz de brujo* de Paul Dukas (1899) como protagonista de la escena principal del largometraje, basada en un poema de Goethe escrito en 1797, *Der Zauberlehrling*, en la cual Mickey lucha contra unas escobas a las que da vida tras ponerse el gorro mágico de su maestro para que le ayudaran a transportar cubos de agua.

Disney contrató a Leopold Stokowski, director de la Philadelphia Orchestra, para aportar prestigio al film. Bajo su dirección, los artistas de la compañía ilustraron un concierto de piezas para orquesta, en forma de largometraje, basado en un programa musical seleccionado principalmente por Stokowski, con la ayuda del resto del equipo. Para aportar cohesión entre obra y obra, se incluyó la figura del narrador, interpretada por Deems Taylor, un conocido comentarista musical de la Metropolitan Opera.

La película se dividió en siete partes:

1. Arreglo para orquesta sinfónica de la *Tocata y Fuga en Re menor* de Bach, dirigida por Stokowski, partiendo de la versión original escrita para órgano.
2. Extractos de la *Suite de El cascanueces* de Tchaikovski: la *Danse de la fée Dragée*, la *Danza china*, la *Danza de los mirlitons*, la *Danza árabe*, la *Danza rusa* y el *Baile de las flores*.

3. *El aprendiz de brujo* de Paul Dukas.
4. *La consagración de la primavera*, de Stravinski, en la cual se explica de forma visual el origen del sonido en los instrumentos.
5. La sexta sinfonía de Beethoven, *Sinfonía pastoral*.
6. *La danza de las horas*, de la ópera *La Gioconda* de Ponchielli.
7. Combinación de *Una noche en el Monte Pelado* de Mussorgski, reorquestado por Stokowski y el *Ave María* de Schubert.

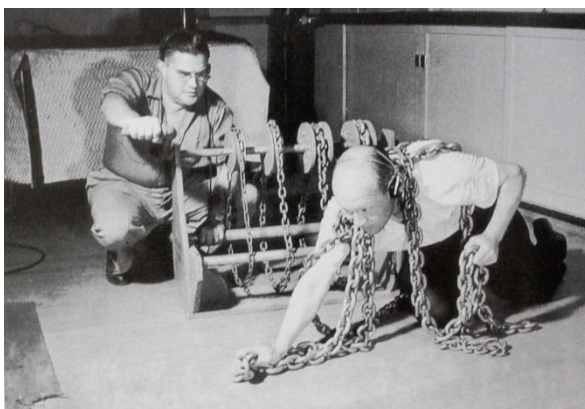


Ilustración 38: Jim Macdonald y Ed Forrest graban efectos de sonido.

Gracias a esta película, Disney logró nuevos avances en el campo de la experimentación: “Desarrolló un sistema de sonido, basado en el uso de siete pistas y treinta altavoces, que anticipó el estéreo e incluso algunas de las características del sonido Dolby. El propio Stokowski se ocupó de las mezclas de sonido para este sistema multipista y, a juzgar por los registros contemporáneos, el resultado fue bastante espectacular.”²⁵

Se introdujo a la banda sonora como un personaje más. El departamento de efectos especiales trabajó de forma incesante para conseguir unos resultados nunca vistos, creando formas abstractas que daban vida a las melodías que bañaban la imagen. Las animaciones acompañaban y representaban las obras que se sucedían unas a otras de forma magistral, con danzas, complejos movimientos, el cuidado de cada detalle, de todos y cada uno de los matices cromáticos, estilísticos y argumentales. *Fantasia* supuso una ruptura de todo lo anterior y la culminación de una etapa que comenzó con *Steamboat Willie* (1928), y que gracias a las *Silly Symphonies* pudo llevar a cabo un universo de experimentaciones e investigaciones en el desarrollo de la sincronización y las animaciones, llevando todos y cada uno de los avances a este film que, con mayor o menor éxito, con fallos y virtudes, está construido a base de multitud de proyectos que consagraron a Disney como un maestro de la animación en particular y de la cinematografía en general.

²⁵ Christopher Finch, *The art of Walt Disney*, Lunweg, Nueva York, 2011, pág. 167. (trad. Cast.: Sonsoles Pizarro, María Ruiz Apodaca y Henar Recuero, *El arte de Walt Disney. De Mickey Mouse a Toy Story*, Barcelona/Madrid, Lunweg, 2011).



Ilustración 39: Filmando escenas de acción real para *Fantasia* (1940); Stokowski en el laboratorio de pintura de Disney; maniqués de músicos utilizados como siluetas en las películas son incorporados a un camión.

6. Resultados y Discusión

Una vez analizados las principales experimentaciones y los consiguientes avances que se llevaron a cabo gracias a la labor de la factoría Disney, los cuales proporcionan una respuesta clara a nuestra hipótesis, vamos a mostrar estos resultados con un ejemplo práctico, utilizando el cortometraje *La diosa de la primavera* (1934), uno de los claros precedentes que ayudaron a dar el salto al mundo de los largometrajes con *Blancanieves y los siete enanitos* (1937).

Dirigido y escrito por Wilfred Jackson y con una banda sonora compuesta por Leigh Harline, *La diosa de la primavera* nos cuenta la historia de Perséfone, la bella diosa de la primavera que baila entre los animales del bosque, bañada por la luz y el calor del sol que hace nacer todas las flores de su alrededor. De repente Plutón, el Dios del Inframundo, irrumpe en este mundo de ensueño para raptarla y llevarla consigo a los infiernos, a pesar de los intentos de todos los animales, plantas y enanitos del bosque por impedir que su diosa sea secuestrada. Cuando consigue su propósito, la dicha se apodera de todos los demonios habitantes del Inframundo, que danzan de forma siniestra entre las llamas mientras que, en el reino de la primavera, a causa de la desdicha de Perséfone todo se ha tornado gélido y los que allí habitan tienen que luchar por sobrevivir al frío y la nieve. Plutón se percata de la infelicidad de la diosa y se esfuerza por colmarla de regalos y joyas, sin lograr conseguir que deje de anhelar entre lágrimas su antiguo hogar, suplicándole tras la desesperación de éste que le permita regresar. Finalmente, Plutón accede a su petición bajo la promesa de que regresaría una vez cada seis meses, llenando de felicidad a Perséfone y devolviendo la paz y la armonía a la primavera. Por este motivo, cuando la diosa se encuentra en el Inframundo, el otoño y el invierno se apoderan de su reino, volviendo a la primavera y el verano cuando ella regresa.

Con esta fantástica historia nace uno de los cortometrajes más complejos de Disney, que sirvió como campo de experimentación previa a la creación de *Blancanieves de los siete enanitos* (1937). En él, se realizaron numerosos estudios del movimiento basado en figuras de seres humanos, además de perfeccionar las investigaciones anteriores basadas en la cámara multiplano y la mejora de la profundidad de campo. El color tiene una gama de matices y cromatismos con una calidad excelente, y el movimiento de las llamas, las gotas de agua, los reflejos, el viento, la lluvia, la nieve... demuestran los grandes avances que se realizaron en el departamento de efectos de animación, poniendo también de manifiesto el éxito de la división del trabajo llevada a cabo por la compañía. La escenografía juega un papel muy importante dentro de la historia, con detalles cuidados de forma minuciosa y juegos de luz que transportan las sensaciones

del espectador al punto exacto en el que se encuentran los protagonistas de la película. Las sombras, tormentosas y provocadoras, se mueven al ritmo de la música confundiendo entre los demonios, que bailan alrededor de las llamas entre humos y chispas, poniendo de manifiesto el asombroso nivel técnico que eran capaces de alcanzar los animadores. A esto le sumamos los resultados obtenidos de los cursos de locomoción animal que fueron impartidos por Rico LeBrun, gracias a los cuales la gesticulación y comportamiento de todos los animales está dotada de un carácter mucho más realista y estudiado, acercando al imaginario del público cada gesto y cada escena de una forma magistral.

Por su parte, Leigh Harline, compone para el cortometraje una banda sonora con una sensibilidad y matices sublime, con una voz dulce y cálida que destaca la sutilidad y la soltura de Perséfone en su reino, mientras que un carácter mucho más intenso, grave y arrollador define la voz que interpreta a Plutón. En la primavera, la diosa baila de una forma tan delicada que parece que vuela al son de la música, dando paso a un carácter juguetón y desenfadado que hace danzar grácilmente a las flores que la acompañan antes de volver a realizar un cambio de ritmo para posarse sobre su cabello. Instrumentos de viento y cuerda para representar la armonía y el amor que protagonizan este pasaje de la historia, con toques de percusión que aportan desenfado a la escena. Para anunciar la llegada de Plutón, una percusión sorda azota la animación, de forma estruendosa, violenta, acompañada de fuertes instrumentos de viento bañados de tiranía y cambios de ritmo repentinos y ágiles. Con el descenso a los infiernos, el carácter clásico que caracterizaba a la naturaleza se vuelve mucho más moderno, con tintes jazzísticos que hacen bailar a los demonios acompañados de sus sombras. El drama de Perséfone mientras le envuelve la desolación está caracterizado por una melodía nostálgica, interrumpida por la ira del Diablo que provoca cambios de ritmo y estilo constantes, acompañando al diálogo que se produce entre ambos protagonistas, caracterizado por la profunda voz del Dios del Inframundo en contraste con el dulce canto de la diosa. El regreso de ésta a su hogar se realiza al son de una melodía esperanzadora, que la devuelve a su trono convirtiéndose en triunfo, volviendo a la estructura inicial cantada en la que el amor y la armonía se apropian de las notas que regalan los instrumentos de cuerda y viento a ritmo de vals con coros celestiales.



Ilustración 40: *La diosa de la primavera* (1934) fue el precedente del primer largometraje de Disney, en ella se pusieron a prueba todas las investigaciones realizadas hasta la fecha con éxito.

Completando nuestra visión sobre las *Silly Symphonies* y el departamento musical Disney, vamos a realizar una revisión de los músicos más destacados que trabajaron para dicho departamento desde 1928 hasta 1940, especialmente el caso de Carl Stalling y su trascendencia tanto en Disney como en la Warner Bros.

- **Carl W. Stalling (1891-1972).** Creador de algunas de las mejores ideas que se llevaron a cabo en los Estudios Disney en sus inicios, fue el principal precursor de todos los avances que le sucedieron, sembrando las semillas que florecerían con un éxito sin precedentes años después. Amigo de Walt Disney en Kansas City, fue el primer músico de estudio que tuvo la compañía, continuando con una trayectoria musical impecable tras el abandono de esta para trabajar en la Warner Bros durante 20 años. Ganador del prestigioso premio *Annie* en 1978, conoció a Disney poco después del inicio de su carrera, cuando se encontraba tocando el piano y el órgano en las películas mudas de Kansas City, en el Isis Theater. En 1928 puso música a los primeros cortos de animación sonoros de Mickey Mouse, en 1928, siendo el responsable del nacimiento de las *Silly Symphonies*. Otra de sus especialidades fue el arreglo de obras ya existentes que adaptaba a las animaciones. En 1930 abandona los Estudios Disney junto a Ub Iwerks para trabajar juntos en la serie *Flip the frog*, hasta ser contratado en 1936 por Leon Schlesinger, convirtiéndose en el músico más importante del departamento de animación de la Warner Bros hasta mediados de los años cincuenta, fecha en la que es sustituido por Milt Franklyn, justo antes de retirarse en 1958, siendo su última creación *To Itch His Own*.

Su carrera estuvo marcada por su espíritu innovador, su gran capacidad de trabajo y su creatividad. Fue uno de los primeros directores musicales que utilizaban el metrónomo para realizar sus composiciones y junto a figuras de la talla de Max Steiner y Scott Bradley, fue acreditado con para utilizar la invención del *click track*, consistente en una serie de señales de audio que sirvieron en parte de la tecnología de grabación estándar, muy útil para la creación de música que necesitaba una precisión milimétrica, como era el caso de la sincronización música-imagen en la animación. En sus composiciones, se observan influencias e interpretaciones de canciones populares y obras clásicas, visibles en los más de setecientos cortos de animación en los que trabajó: “La colaboración Carl Stalling-Chuck Jones se cuenta entre los grandes momentos de encuentro entre creadores musicales y visuales que han construido la grandeza de la composición para la pantalla. En sus composiciones lo propio y lo tomado de otras fuentes se fundía en piezas en las que la personalidad iconoclasta de Stalling lograba integrar las aportaciones en un nuevo discurso musical extraordinariamente moderno, desestructurado, de grandísima influencia tanto sobre los compositores del *Hollywood-Jazz*, a los que se anticipó, como a los vinculados al reciente cine autorreferencial (Elfman sería deudor de los hallazgos de Stalling).”²⁶

También es conocido por el papel que jugó en la serie *Looney Tunes*, caracterizada por cambios estilísticos rápidos y ágiles, dinámicos y divertidos, una música original y muy compleja que servía en sí misma como verdaderos efectos sonoros.

²⁶ Carlos Colón Perales, Fernando Infante del Rosal y Manuel Lombardo Ortega, *Historia y teoría de la música en el cine. Presencias afectivas*, Ediciones Alfar, Sevilla, 1997, pág. 165.

- **Frank Churchill (1901-1942).** Otro de los grandes pilares del departamento musical Disney. Comenzó su carrera musical tras abandonar los estudios de medicina en la Universidad de California, tocando el piano en cantinas de Tijuana y Juárez. En 1924 se convirtió en pianista acompañante en Los Ángeles, en la estación de radio KNX. En 1930 es contratado por Walt Disney para trabajar como músico en los Estudios, llegando a dirigir el departamento musical tras la marcha de Carl Stalling.

Sus composiciones más destacadas fueron *¿Quién teme al Lobo Feroz?*, del corto *Los tres cerditos*, y los temas musicales de *Blancanieves y los siete enanitos* (1937) suponiendo un factor fundamental en el éxito de estas creaciones, junto con la banda sonora de *Dumbo* (1941), *Bambi* y *Peter Pan* (1953). También compuso *The world owes me a living*, una famosa tonada de la *Silly Symphony Grasshopper and the Ants* (1934). Estuvo nominado a los Oscar en varias ocasiones, siendo la primera en 1937 por la Mejor Banda Sonora gracias a *Blancanieves*. Más tarde, en 1941, lo nominaron por la canción *Baby Mine*, aunque finalmente ganó la estatuilla ese mismo año por *Dumbo*, obteniendo otras dos nominaciones al año siguiente por su trabajo en *Bambi*. Murió antes de concluir su trabajo en *Peter Pan* (1953), aunque terminó la canción *Never Smile at the Cocodrile*.

- **William E. “Bill” Garity (1899-1971).** Aunque su carrera no estuvo destinada a la música, fue un inventor y técnico estadounidense muy conocido por su trabajo en los Estudios Disney. Empezó su carrera trabajando para Pat Powers con el equipo de sonido que utilizaba Disney en los primeros cortometrajes. Fue el jefe de ingenieros de sonido del Estudio, inventó la cámara multiplano junto a Ub Iwerks en 1937 y desarrolló en 1940 para la película *Fantasia* el sistema *Fantasound*, revolucionando el panorama cinematográfico con un nuevo sistema estereofónico, gracias al cual ganó un Oscar especial en 1941.
- **Leigh Harline (1907-1969).** Un gran trabajador de la compañía, Doctor en Música por la Universidad de Utah, con experiencia en la radio tras cinco años trabajando en San Francisco y Los Ángeles. Fue director del departamento musical durante algunos años, escribiendo la banda sonora de más de cincuenta cortos. Conocido por su característica forma de componer, sofisticada y rica en matices, fue nominado al Oscar en 1937 por *Blancanieves y los siete enanitos* junto a *Churchill*, ganando dos estatuillas en 1940 gracias a su gran trabajo en *Pinocho*, una de ellas por la canción *When You Wish Upon a Star*. Abandonó los Estudios en 1941.
- **Edward “Ed” H. Plumb (1907-1958).** Fue un miembro destacado del departamento musical Disney desde 1938, siendo el director de orquesta de películas como *Dumbo* (1941), *Peter Pan* (1953), *La Dama y el Vagabundo* (1955). Fue nominado al Oscar en varias ocasiones, una de ellas gracias a *Bambi*.

- **Paul J. Smith (1906-1985).** Su gran talento le llevó a componer muchas de las bandas sonoras más destacadas de Disney. Graduado en el Conservatorio Bush de Música especializado en piano, comenzó a trabajar en la compañía en 1933, realizando más de 125 películas, siendo nominado al Oscar en ocho ocasiones y ganando el premio de la Academia en 1940 por su participación en *Pinocho*. Dominaba una gran variedad de instrumentos y realizó la banda sonora de numerosas películas, además de más de setenta cortos.
- **Oliver Wallace (1887-1963).** Director de orquestas teatrales y organista de películas mudas, su talento como compositor se desarrolla desde 1930, realizando bandas sonoras para películas como *Dumbo* (1941), *La Cenicienta* (1950), *Alicia en el País de las Maravillas* (1951), *Peter Pan* (1953) y *La Dama y el Vagabundo* (1955), trabajando junto a Churchill en la creación del estilo inigualable que marcó la evolución de los Estudios, siendo el Director General Musical de los mismos durante más de veinte años y llegando a ganar junto a su compañero un Oscar en 1942 gracias a *Dumbo*. Destaca su capacidad para componer canciones y parodias, trabajando en más de 150 producciones, siendo uno de los compositores más destacados de la era Disney.
- **Albert Hay Malotte (1895-1964).** Pianista, organista y compositor, comenzó su carrera en Chicago, tocando el piano en la salas de cine mudo, como muchos de sus compañeros en los Estudios. Dos de las *Silly Symphonies* para las que compuso la banda sonora ganaron el Oscar, *Ferdinand the Bull* (1939) y *El patito feo* (1940), dentro de los veintidós cortometrajes en los que trabajó para esta serie.
- **Scott Bradley (1891-1977).** Socio de Carl Stalling, fue compositor, pianista y director de orquesta, conocido por sus composiciones tanto en Disney como en la Metro Goldwyn Meyer, con un estilo ecléctico que mezclaba melodías tradicionales y populares en sus inicios, dando lugar a un interesante ritmo metafórico y mucho más complejo a finales de la década de los cuarenta. Junto a Stalling, se unió al equipo de trabajo de Ub Iwerks tras la marcha de los Estudios, concluyendo su carrera en 1957.

Para entender el objeto de estudio, es necesario conocer todos los títulos que formaron parte de la serie de cortometrajes que cambiaron el curso de la historia cinematográfica: las *Silly Symphonies*.

Blanco y negro

- *The skeleton dance* (1929), de Walt Disney.
Música de Carl Stalling.
- *El terrible torador* (1929), de Walt Disney.
Música de Carl Stalling.
- *Springtime* (1929), de Ub Iwerks.
Música de Carl Stalling.
- *Hell's bells* (1929), de Ub Iwerks.
Música de Carl Stalling.
- *The merry dwarfs* (1929), de Walt Disney.
Música de Carl Stalling.

- *Summer* (1930), de Ub Iwerks.
Música de Carl Stalling.
- *Autumn* (1930), de Ub Iwerks.
Música de Carl Stalling.
- *Cannibal capers* (1930), de Bert Gillett.
Música de Bert Lewis.
- *Night* (1930), de Walt Disney.
Música de Bert Lewis.
- *Frolicking fish* (1930), de Bert Gillett.
Música de Bert Lewis.
- *Arctic Antics* (1930), de Ub Iwerks.
Música de Bert Lewis.
- *Midnight in a toy shop* (1930), de W. Jackson.
Música de Bert Lewis.
- *Monkey melodies* (1930), de Bert Gillett
Música de Bert Lewis.
- *Winter* (1930), de Bert Gillett.
Música de Bert Lewis.
- *Playful Pan* (1930), de Bert Gillett.
Música de Bert Lewis.
- *Birds of a feather* (1931), de Bert Gillett.
Música de Bert Lewis.
- *Mother goose melodies* (1931), de Bert Gillett.
Música de Bert Lewis.
- *The china plate* (1931), de W. Jackson.
Música de Bert Lewis.
- *The cat's out* (1931), de W. Jackson.
Música de Bert Lewis.
- *Egyptian melodies* (1931), de W. Jackson.
Música de Frank Churchill.
- *The clock store* (1931), de W. Jackson.
Música de Frank Churchill.
- *The spider and the fly* (1931), de W. Jackson.
Música de Frank Churchill.
- *The fox hunt* (1931), de W. Jackson.
Música de Frank Churchill.
- *The ugly duckling* (1931), de W. Jackson.
Música de Frank Churchill y Bert Lewis.
- *The bird store* (1932), de W. Jackson.
Música de Frank Churchill.
- *The bears and the bees* (1932), de W. Jackson.
Música de Frank Churchill.
- *Just dogs* (1932), de Bert Gillett.
Música de Bert Lewis.

Color

- *Flowers and trees* (1932), de Bert Gillett.
Música de Frank Churchill y Bert Lewis.
- *King Neptune* (1932), de Bert Gillett.
Música de Bert Lewis.
- *Bugs in love* (1932), de Bert Gillett.
Música de Frank Churchill.
- *Babes in the woods* (1932), de Bert Gillett.
Música de Bert Lewis.
- *Santa's workshop* (1932), de W. Jackson.
Música de Frank Churchill.
- *Birds in the spring* (1933), de Dave Hand.
Música de Bert Lewis.
- *Father Noah's Ark* (1933), de W. Jackson.
Música de Frank Churchill.
- *Three little pigs* (1933), de Bert Gillett.
Música de Frank Churchill.
- *Old King Cole* (1933), de Dave Hand.
Música de Frank Churchill y Bert Lewis.
- *Lullaby Land* (1933), de W. Jackson.
Música de Frank Churchill y Leigh Harline.
- *The Pied piper* (1933), de W. Jackson.
Música de Leigh Harline.
- *The night before Christmas* (1933), de W. Jackson.
Música de Leigh Harline.
- *The china shop* (1934), de W. Jackson.
Música de Leigh Harline.
- *The grasshopper and the ants* (1934), de W. Jackson.
Música de Leigh Harline.
- *Funny little bunnies* (1934), de W. Jackson.
Música de Frank Churchill y Leigh Harline.
- *The big bad wolf* (1934), de Bert Gillett.
Música de Frank Churchill.
- *The wise little hen* (1934), de W. Jackson.
Música de Leigh Harline.
- *The flying mouse* (1934), de Dave Hand.
Música de Frank Churchill y Bert Lewis.
- *Peculiar penguins* (1934), de W. Jackson.
Música de Leigh Harline.
- *Goddess of spring* (1934), de W. Jackson.
Música de Leigh Harline.
- *The tortoise and the hare* (1935), de W. Jackson.
Música de Frank Churchill.
- *The golden touch* (1935), de Walt Disney.
Música de Frank Churchill.
- *The robber kitten* (1935), de Dave Hand.
Música de Frank Churchill.
- *Water babies* (1935), de W. Jackson.
Música de Leigh Harline.

- *Cookie carnival* (1935), de Ben Sharpsteen.
Música de Leigh Harline.
- *Who killed Cock Robin?* (1935), de Dave Hand.
Música de Frank Churchill.
- *Music Land* (1935), de W. Jackson.
Música de Leigh Harline.
- *Three orphan kittens* (1935), de Dave Hand.
Música de Frank Churchill.
- *Cock o' the walk* (1935), de Ben Sharpsteen.
Música de Frank Churchill y Albert Hay Malotte.
- *Broken toys* (1935), de Ben Sharpsteen.
Música de Albert Hay Malotte.
- *Elmer Elephant* (1936), de W. Jackson.
Música de Albert Hay Malotte.
- *Three little wolves* (1936), de Dave Hand.
Música de Albert Hay Malotte.
- *Toby tortoise returns* (1936), de W. Jackson.
Música de Frank Churchill y Leigh Harline.
- *Three blind mouseketeers* (1936), de Dave Hand.
Música de Albert Hay Malotte.
- *The country cousin* (1936), de W. Jackson.
Música de Leigh Harline.
- *More kittens* (1936), de Dave Hand.
Música de Frank Churchill.
- *Woodland cafe* (1937), de W. Jackson.
Música de Leigh Harline.
- *Little Hiawatha* (1937), de Dave Hand.
Música de Albert Hay Malotte.
- *The old mill* (1937), de W. Jackson.
Música de Leigh Harline.
- *The moth and the flame* (1938), de Bert Gillett.
Música de Albert Hay Malotte.
- *Wynken, Blynkeen and Nod* (1938), de Graham Heid.
Música de Leigh Harline.
- *Farmyard Symphony* (1938), de Jack Cutting.
Música de Leigh Harline.
- *Ferdinand the bull* (1938), de Dick Rickard.
Música de Albert Hay Malotte.
- *Merbabies* (1938), de Rudy Ising para Herman-Ising Studios, supervisado para la Disney por Ben Sharpsteen, Dave Hand, Otto Englander y Walt Disney.
Música de Scott Bradley.
- *Mother Goose goes to Hollywood* (1938), de W. Jackson.
Música de Edward H. Plumb.
- *The practical pig* (1939), de Dick Rickard.
Música de Frank Churchill y Paul J. Smith.
- *The ugly duckling* (1939), de Jack Cutting.
Música de Albert Hay Malotte.

7. Conclusiones

Al inicio de esta andadura, nuestra hipótesis se planteaba demostrar de forma detallada y específica el papel que jugó Disney, en concreto la serie denominada *Silly Symphony*, dentro de los avances cinematográficos que marcaron la evolución del cine tras la llegada del sonoro. A lo largo de estas páginas se han descrito y analizado las investigaciones que se llevaron a cabo dentro de los Estudios Disney en el terreno de la sincronización música-imagen esencialmente, y también en el estudio del movimiento, el color, los efectos de animación, las nuevas técnicas de grabación, el estudio de la perspectiva y la profundidad de campo y un largo listado de invenciones y nuevos sistemas que partieron de esta compañía para viajar de forma indiscutible a la memoria del cine universal.

Tras observar los resultados, gracias a los estudios realizados y el análisis de algunas obras destacadas que ejemplificaron todos estos avances, junto con la extensa producción de cortos que caracterizó a la serie, podemos afirmar de forma contrastada que las *Silly Symphonies* supusieron un pilar fundamental en la historia del cine, siendo el germen de numerosos campos de investigación posteriores y protagonizando en sí mismas un complejo campo de experimentación, en el cual se llevaron a cabo nuevos métodos y técnicas de animación sin los cuales no entenderíamos este género.

8. Referencias bibliográficas

LIBROS:

- DISNEY MILLER, D. (1956). *The Story of Walt Disney*. New York: The Curtis Publishing / Trad. Cast.: DEL POZO, M. (1961). *Walt Disney*. Madrid: Rialp.
- MOUËLLIC, G. (2003). *La musique de film*. París: Cahiers du cinema / Trad. Cast.: ROCHE SUÁREZ, C. (2011). *La música en el cine*. Barcelona: Paidós – Espasa Libros.
- FINCH, C. (2011). *The art of Walt Disney*. New York: Lunweg / Trad. Cast.: PIZARRO, S., RUIZ APODACA, M. Y RECUERO, H. (2011) *El arte de Walt Disney. De Mickey Mouse a Toy Story*. Barcelona-Madrid: Lunweg.
- HOLLIS, R. Y SIBLEY, B. (1988). *The Disney Studio Story*. New York: Crown Publishers Inc.
- CHION, M. (1995). *La musique au cinèma*. París: Librairie Arthème Fayard / Trad. Cast.: FRAU, M. (1997). *La Música en el Cine*. Barcelona: Paidós.
- FONTE, J. Y MATAIX, O. (2001). *Walt Disney. El hombre, el mito*. Madrid: T&B Editores.
- COLÓN PERALES, C., INFANTE DEL ROSAL, F. Y LOMBARDO ORTEGA, M. (1997). *Historia y teoría de la música en el cine. Presencias afectivas*. Sevilla: Ediciones Alfar.
- NIETO, J. (1996). *Música para la imagen. La influencia Secreta*. Madrid: Iberautor y SGAE.
- ARCOS, M. (2006). *Experimentalismo en la música cinematográfica*. Madrid: Fondo de Cultura Económica de España.
- THOMAS, F. Y JOHNSTON, O. (1995). *The illusion of life: Disney animation*. Nueva York: Hyperion.
- WILLIAMS, R. (2009). *The Animator's survival kit*. London: Faber and Faber.
- TÉLLEZ, J. (2013). *Paisajes imaginarios: Escritos sobre música y cine*. Madrid: Cátedra.

- LEÓN, V. (2001). *Las notas del olvido: Introducción a la música de cine*. Cáceres: Asociación Cinéfila Re Bross.
- PRENDERGAST, R. (1991). *Film music: A neglected art: A critical study of music in filmes*. Nueva York: W. W. Norton.
- PACHÓN RAMÍREZ, A. (2007). *Música y cine: Géneros para una generación*. Badajoz: Diputación de Badajoz.
- PLAZA, R. (2011). *Un recorrido a través de la música de Hollywood a través de sus nominados y premiados*. Madrid: Ilarion.
- GARCÍA BACCA, J. (1989). *Filosofía de la música*. Madrid: Turner.
- SAID, E. (2010). *Música al límite: Tres décadas de ensayos y artículos musicales*. Barcelona: Debate.
- STORR, A. (2002). *La música y la mente: El fenómeno auditivo y el porqué de las pasiones*. Barcelona: Paidós.

ARTÍCULOS:

VLAD, R. (1994). *El mundo mágico de Mickey Mouse*. 127 páginas. Valencia: La Máscara

MATERIAL AUDIOVISUAL

DISNEY, ROY E. Y MARTIN, R. (2002). *Walt Disney Tesoros. Mickey Mouse en blanco y negro. Vol. 1. La colección de clásicos*.

DISNEY, ROY E. Y MARTIN, R. (2002). *Walt Disney Tesoros. Mickey Mouse en blanco y negro. Vol. 2. 1928-1935*.