

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLITICAS Y SOCIALES

**LA IMAGEN VISUAL Y SONORA EN EL CINE DE ANIMACIÓN:
FANTASÍA Y FANTASÍA 2000**

**T E S I S
PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
CON ESPECIALIDAD EN PUBLICIDAD**

**PRESENTA:
BEATRIZ IVET FLORES RODRÍGUEZ**

ASESOR DE TESIS: LIC. OSCAR FEDERICO DEL VALLE OSORIO

MÉXICO, D. F.

2005



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS

Gracias Dios, me das la fuerza y la fortaleza.

Abuelita María eres un ejemplo a seguir, una gran mujer, el reflejo de la palabra amor.

Mamá y Papá gracias por su apoyo, amor y comprensión. Gracias por velar por mi futuro.

A mis hermanos Luis y Osvaldo por todos los momentos compartidos.

Abuelito José y Abuelita Paquita siempre están presentes, gracias.

Gracias por estar en cada etapa de mi vida:

A toda mi familia: mis tíos, tías, primos y primas por enseñarme a compartir.

En cada etapa: Gracias a Brisa, Daniela, Lizbeth, Tania, Mónica, Vika, Luis A, Fredy, Anel, Erica, Alexo, Jenny.

David gracias porque ahora perteneces a mi libro de cabecera.

A mi escuela, a mis maestros y a mis sinodales.

Agradezco su interés y apoyo incondicional en este trabajo: profesor Oscar Federico del Valle; profesora Margarita Yépez, Rubén Gómez, Daniela Martínez, Erica Toriz, Brisa Aguilera.

ÍNDICE

	1
INTRODUCCIÓN-----	
1.- EL LENGUAJE AUDIOVISUAL EN EL CINE DE ANIMACIÓN-----	4
1.1.-Los elementos visuales-----	8
1.1.1.-Imagen-----	8
1.1.2.-Morfología de la imagen-----	9
1.1.3.-Composición de la imagen-----	11
1.2.- Los elementos sonoros-----	13
1.2.1.-El sonido-----	14
1.2.2.-Recursos Narrativos-----	17
1.2.3.-Acusmatización-----	18
1.2.4.- Elementos del sonido-----	19
1.2.5.-La música en el Lenguaje Cinematográfico-----	20
2.- INICIOS DEL CINE DE ANIMACIÓN-----	21
2.1.-El sonido en la animación-----	23
2.2.-La música clásica en la animación-----	24
3.- FANTASÍA Y FANTASÍA 2000-----	26
3.1.- La importancia de la música clásica en Fantasía-----	28
3.2.-La imagen sonora-----	30
3.3.-La imagen visual-----	32
3.4.-La imagen sonora y visual-----	34
4.- ANÁLISIS DE LA PELÍCULA FANTASÍA (1940)	
4.1.-Temas con una historia definida-----	36
4.2.- Temas con imágenes definidas-----	51
4.3.-La música que existe por sí misma o absoluta-----	69
5.- ANÁLISIS DE LA PELÍCULA FANTASÍA (2000)	
5.1.-Temas con una historia definida-----	82
5.2.-Temas con imágenes definidas-----	94
5.3.-La música que existe por sí misma o absoluta-----	105
CONCLUSIONES-----	112

INTRODUCCIÓN

En el análisis cinematográfico, los personajes, la iluminación, las diferentes historias, transmiten al espectador algún mensaje, dejan en él algún pensamiento o sentimiento, así también la música tiene la función de transmitir algo, pues es una forma de expresión, con la que comienza a volar la imaginación y en el cine es la acompañante de cada movimiento.

Es muy distinto el observar las imágenes sin ningún sonido, a apreciarlas sincrónicamente, el presente trabajo tiene como objetivo resaltar la importancia de la imagen visual y la imagen sonora en el cine de animación en las películas *Fantasia* y *Fantasia 2000* de Walt Disney.

Cuando vamos a un concierto podemos fantasear, a partir de lo escuchado creamos una imagen, la atención es para cada sonido, dirigimos la mirada hacia un escenario, observamos la ejecución de las diferentes familias de instrumentos, pero además ideamos nuestro propio ambiente, nuestro espacio.

Por esta razón los ejemplos a analizar son de *Fantasia* y *Fantasia 2000*, pues son consideradas como películas animadas de concierto, en las cuales primero se pensó en la música y posteriormente en la imagen, es decir, la música no se utiliza solamente como fondo, sino a partir de cada movimiento musical se crean las imágenes visuales.

Otro elemento trascendental es el hecho de que para la tecnología de la época de la realización de *Fantasia* (1940), tiene unas escenas cuidadosamente ejecutadas, con una buena sincronización de la imagen y el sonido. En *Fantasia 2000* se logró tener una mejor definición y diferentes técnicas porque en la actualidad, la cantidad de películas animadas ha crecido ampliamente, las productoras cinematográficas han abierto sus puertas al cine de animación con constantes innovaciones que se realizan gracias a los medios de comunicación.

En el primer capítulo "El lenguaje audiovisual en el cine de animación", encontraremos las bases teóricas referentes a la imagen visual, su morfología, la composición visual, así como los elementos sonoros, los elementos narrativos y por supuesto todo lo referente a la imagen sonora y a la visual en conjunto, es decir a la sincronización.

En el capítulo dos se aprecia el marco histórico: los inicios del cine de animación, el momento en que comienza el sonido en la animación y la importancia de la música en una película animada.

Posteriormente encontraremos la tercera parte titulada "Fantasía y Fantasía 2000", el nacimiento de estas películas y toda la parte histórica de estos dos ejemplos específicamente. Considerando que las dos Fantasías utilizan la música como elemento sonoro se estudiará la relación entre la imagen visual y la música clásica.

Los capítulos cuatro y cinco, son los análisis de las películas, en los cuales se seleccionaron solamente seis piezas a analizar, para elegir las se consideró la división que se realiza en estas animaciones, en donde se dividen los temas musicales en tres partes: la música con una historia definida, la música que aunque no tiene una trama específica describe una serie de imágenes definidas y por último la música que existe por sí misma o absoluta.

El capítulo cuatro corresponde al análisis de Fantasía; para ejemplificar los temas con una historia definida se estudió "El Aprendiz del brujo", porque además de ser la historia causante del surgimiento de la película, nos narra una leyenda protagonizada por Micky Mouse, sobre un joven desobediente, que decide hacer magia para auxiliarse en sus quehaceres, mientras el brujo descansa.

En los temas con imágenes definidas se analiza la pieza "El cascanueces" en donde al ritmo de la música, bailan muchos personajes animados: tallos, hongos, flores, peces, cardos, algodoncillos y hadas.

Por último se encuentra el análisis de imágenes por sí mismas o absolutas en donde la "La Toccata y Fuga en Re menor" plasma líneas, puntos y un juego de colores.

En el capítulo cinco se encuentra la película Fantasía 2000; inicia con la "Marcha Pompa y Circunstancia" pues narra la historia definida del Arca de Noé, en la cual el protagonista Donald, junto con Noé, se encargan de cumplir esta tarea.

Las imágenes definidas se representan con la pieza musical "Rapsodia en Azul", en donde visualmente se observan varias historias al ritmo de la música. Cabe resaltar que esta parte de Fantasía 2000 es de suma importancia, pues es la única con música contemporánea, siendo cada compás y las imágenes un reflejo del contexto que actualmente se vive en la metrópolis.

En la última parte de este capítulo donde se muestra a la música por sí misma, se utiliza la "Sinfonía No. 5 en do menor", en donde las figuras geométricas, los colores, la iluminación, son parte de lo que los creadores se imaginaron al escuchar cada movimiento musical.

En pocas palabras, bienvenidos a conocer la importancia de la imagen visual y sonora en el cine de animación en las películas Fantasía y Fantasía 2000, señalando específicamente cada uno de estos elementos.

1.- EL LENGUAJE AUDIOVISUAL EN EL CINE DE ANIMACIÓN

Vivimos en un mundo saturado de imágenes tanto visuales como sonoras, táctiles y olfativas, producidas por los medios de información, las cuales muestran una multiplicidad de mensajes que culturalmente podemos comprender. Para entender todo este universo de información comenzaremos por explicar a lo que llamamos lenguaje.

El lenguaje es un proceso de comunicación por el cual transmitimos nuestros sentimientos, pensamientos y forma de vida, es la herramienta principal del hombre. Existen diferentes tipos de lenguajes: el mímico, oral, escrito, visual y el audiovisual.

Cuando hablamos de lenguaje audiovisual nos referimos a la conformación del sonido, es decir a todos los elementos sonoros que el oído humano puede percibir y a las imágenes visuales que se aprecian por el sentido de la vista. "Es el conjunto de los modos de organización artificiales de la imagen y el sonido que utilizamos para transmitir ideas o sensaciones ajustándonos a la capacidad del hombre para percibirlas y comprenderlas".¹

Michel Chion designa a la audiovisión como el tipo de percepción propio del cine y la televisión, define este concepto de la siguiente manera "...la imagen es el núcleo consciente de la atención, pero en el que el sonido aporta en todo momento una serie de efectos, de sensaciones y de significados, que mediante un fenómeno de proyección, se atribuye a la imagen y parecen derivar naturalmente de ella".²

¹ Rodríguez Ángel. La dimensión sonora del lenguaje audiovisual. Ed. Paidós. p. 25

² Chion Michel. El sonido. Ed. Paidós. p.276

Para estudiar el sonido, al parejo del concepto de audiovisión, este autor señala el término de visuaudición aplicándolo a un tipo de percepción que se concentra específicamente y de manera consciente en lo auditivo, en donde la audición viene acompañada por las imágenes visuales, en este caso los sonidos ejercen cierta influencia sobre el contexto visual.

Tanto los elementos sonoros como la secuencia de imágenes visuales están agarradas de la mano, pues es muy distinta la percepción al separar estos dos elementos. La imagen se auxilia del sonido y éste de la imagen, en el cine se utilizan estos dos como complemento, la unificación de ambos es la que nos permite el resultado final.

La relación formal entre estos dos elementos está basada en la sincronización es decir al mismo tiempo se perciben dos distintos estímulos, el auditivo y el visual. La sincronización permite el engaño y el espectador convierte los objetos en reales, es la que hace posible la magia del cine. Si separamos lo auditivo de lo visual cambia totalmente la percepción del receptor pues los elementos en el mensaje dan otros efectos.

Esta sincronización se logra gracias a la Síncresis, fenómeno psicofisiológico espontáneo y reflejo que depende de las conexiones nerviosas y musculares de los seres humanos. La síncresis conduce a establecer instantáneamente y percibir como único y mismo fenómeno lo visual y lo acústico; facilita jugar con los efectos cinematográficos.

En el cine existe el marco visual de las imágenes, el cual permite hablar de una imagen de manera singular, sin embargo no existe en el sonido un marco sonoro, la imagen los enmarca eventualmente y los ata o no con un determinado objeto.

Por lo tanto los diferentes sonidos de un filme por el hecho de pertenecer al universo sonoro, no se constituyen por sí mismos y son una entidad globalizada y homogénea.³

Todos los seres humanos tenemos la capacidad de ver, escuchar, sentir, recordar, de percibir y comprender ciertas sensaciones, en el lenguaje cinematográfico se plasman todas esas ideas que están en el pensamiento del realizador relacionadas con el contexto personal, social y cultural.

Según Ángel Rodríguez⁴ para el estudio del lenguaje audiovisual, las características propias y específicas de los seres humanos por medio del lenguaje son:

a) La voluntad previa por parte de los emisores para estimular a los que serán los espectadores, series organizadas de percepciones naturalistas simuladas.

b) La capacidad de generar mensajes artificiales que estimulan el sistema sensorial del hombre, percepciones similares a las que produce las informaciones naturales.

c) La capacidad de articular un nuevo lenguaje basado en la percepción humana.

Para entender el concepto de la percepción visual humana, es necesario partir de que el ser humano es un animal visual que adquiere la mayoría de la información por el canal óptico.

³ Crf. Ibidem, p. 280

⁴ Rodríguez Ángel. op.cit. p.26

El sentido de la vista está integrado por un sistema sensorial complejo, que se da gracias al fenómeno óptico en donde las dos imágenes que se forman en ambas retinas, bidimensionales, invertidas y un pequeño tamaño, se convierten solamente en una sola; pero también depende de un proceso fisiológico que integra las vivencias de cada persona, su complejidad informativa y su capacidad individual en diversas representaciones y respuestas a sus distintos estados emocionales. Román Gubern define a la percepción como "el fruto de una combinación entre capacidades innatas, la maduración del sistema nervioso y el aprendizaje".⁵

En el lenguaje audiovisual se desarrollan historias con leyendas, mitos y cuentos, utilizando dibujos que con el movimiento dan vida a los personajes, a esto se le llama cine animado.

Gracias a la conjunción de la secuencia de imágenes y sonido que por medio del movimiento da vida a los objetos se compone el desarrollo del cine de animación. "Animar es dar vida (ánima a lo inanimado tanto si se trata de objetos corrientes como muñecos o dibujantes, especialmente diseñados para el cine.) El cine animado es un cine de trucos y efectos".⁶

El uso del lenguaje audiovisual en la animación tiene la función de transmitir mensajes al espectador de una manera amena y sencilla, para facilitar la comprensión se basa en un lenguaje natural y universal.

En las películas animadas se da esta relación entre imagen y sonido, pues el tiempo de la música o de algún sonido coincide con cada movimiento de los personajes. La animación es la creación de objetos y figuras, que en conjunto con la historia, el movimiento, el color, la música y el ruido, da vida a los personajes.

⁵ Gubern Román. La mirada opulenta. Ed. Gustavo Gili. p.15

⁶ Persicc Zoran. Los dibujos animados. Ed. Omega. p.14

El estudio de los elementos sonoros es a través de la acusmatización (el aislamiento de los efectos sonoros de los visuales para que puedan ser portadores de algunos conceptos propios) y el estudio de los elementos visuales está basado en las teorías de la imagen.

1.1.-Los elementos visuales

Los elementos visuales se conforman por todas las representaciones de la realidad, es decir todas las imágenes plasmadas en carteles, fotografías, diapositivas, pinturas, postales, revistas y todas las imágenes móviles de la televisión y el cine.

1.1.1.-Imagen

Una imagen visual es la identificación de un objeto plasmado en algún medio de comunicación con base en una realidad y está elaborada con el propósito de que el espectador le dé un determinado simbolismo; por eso trasmite lo real, un lenguaje unificado en una globalidad.

En las imágenes visuales, el mensaje se determina según el orden en el que se acomoda cada parte, pero también será vista desde un determinado contexto. La realización de los mensajes visuales estriba en el mecanismo perceptivo que compartimos los seres humanos.

“El acto de ver implica una respuesta a la luz... lo que nos revela y ofrece la luz es la sustancia mediante la cual el hombre forma e imagina lo que se reconoce e identifica en el entorno, es decir todos los demás elementos visuales...”.⁷

Una imagen debe basarse en la imitación o mimesis, porque inscribe ciertas significaciones que dependen del mundo que nos rodea, de la realidad.

⁷ Dondis.D.A. Sintaxis de la Imagen visual. p.34

1.1.2.-Morfología de la imagen

La imagen se compone por distintos elementos morfológicos, los cuales constituyen formal y materialmente el espacio icónico. Estos elementos son la presencia material y tangible de las imágenes, creando distintas sensaciones al espectador; el valor de la actividad de cada uno de éstos es variable dependiendo del contexto que es el que determina la significación; la complejidad de cada elemento también se debe tomar en cuenta.

Los elementos morfológicos se refieren a la forma de los objetos, la manera en como se compone es la que le da un determinado significado. Los elementos que en conjunto forman la composición de la imagen son: el punto, la línea, el plano, el color, la forma y la textura⁸.

El PUNTO: En actividades plásticas este elemento se determina por su ubicación en el cuadro y por el color. Sus funciones contribuyen a fijar la visión y la inducción direccional que producen los puntos agrupados creando una línea dinámica; la creación de pautas figurales o formas agrupando varios puntos; puede convertirse en el foco de la composición; crea texturas y aporta espacialidad al plano.⁹

LA LÍNEA: Su principal objetivo es el de señalar y de significar. Sus funciones principales son la creación de vectores de dirección de diversa naturaleza; aporta profundidad a la composición; separa planos y organiza el espacio; crea una sensación de volumen a los objetos bidimensionales y representa la forma de un objeto al darle el contorno y la estructura de este.

⁸ Crf. Villafane Justo y Mínguez Norberto. Principios de Teoría General de la Imagen. Ed. Pirámides. p.112

⁹ Crf. ibidem. p.115

EL PLANO: es el elemento morfológico de superficie, ligado al espacio. Tiene la propiedad de la bidimensionalidad es decir que puede ser proyectado en el espacio las veces que se desee y en cualquier orientación. Sus funciones plásticas están relacionadas con la organización del espacio, su compartimentación, la articulación en los subespacios y la creación de la sensación de profundidad.

EL COLOR: el estudio del color basado en la Teoría General de la Imagen está basado en la relación de la imagen con la experiencia y la cultura.

Este elemento contribuye a crear el espacio plástico de la imagen; crea ritmos espaciales apoyándose de los diferentes matices y el brillo; tiene manifestaciones sinestésicas (la propiedad sinestésica del color son las cualidades térmicas: colores cálidos y fríos). Es un elemento dinamizador a través del contraste de colores en la composición.

LA FORMA: es el elemento que se conforma con la percepción y la representación de la imagen.

LA TEXTURA "es una agrupación de pautas situadas a igual o similar distancia unas de otras sobre un espacio bidimensional y en ocasiones, con algo de relieve"¹⁰.

¹⁰ Ibidem. pp125

1.1.3.-Composición de la imagen

Toda imagen debe estar compuesta con una estabilidad, es decir un equilibrio en la creación de las posiciones de las imágenes.

El ordenamiento de las imágenes para darle una cierta secuencia es otro de los factores que determina cierta trama en una película y le da el sentido a la historia, pues dependiendo de este elemento cambia completamente la significación.

Muchas veces este ordenamiento es una pauta para que el espectador pueda llegar a predecir una trama sencilla basada en un contexto convencional. Esto en las películas de animación es uno de las constantes, pues algunas de las historias llevan una secuencia completamente ordenada.

Una trama con un tema determinado debe de tener una cierta coherencia, al decir coherencia no significa que debe ser sólo en la historia, pueden ser diversas variaciones pero estas agrupaciones de imágenes se deben regular por una determinada posición visual o un mismo sentido.

La secuencia significa que las imágenes deben tener un ritmo, un orden lógico que nos permita seguir la continuidad.

Las imágenes visuales se realizan para ser vistas por los espectadores, con distintos fines y una de las razones principales deriva de la pertenencia de la imagen en el campo simbólico.

Varios autores han estudiado los niveles que las imágenes tienen en relación con lo real, en este caso retomaremos a Rudolph Arnheim, él explica los tres valores: de representación, de símbolos y también un valor como signo.

a) Representacionalmente: Con base en la realidad que es la experiencia visual común, va a captar alguna cualidad de un determinado objeto y la va a representar en algo concreto sin llegar a la replica. Según Rudolph Arnheim las imágenes son representaciones cuando retratan cosas situadas a un nivel de abstracción más bajo que ellas mismas. "La abstracción es un medio por el cual la representación interpreta lo que retrata".¹¹

b) Símbolos: En este caso se representan cosas abstractas pero "...retrata cosas situadas a un nivel de abstracción más alto que el símbolo mismo."¹² Las imágenes no sólo deben verse, también se recuerdan y se reproducen, estos no tienen mucha información detallada pero sí cualidades esenciales. Este valor simbólico va a ser definido por la aceptabilidad de una sociedad.

c) Signos: Para Arnheim el valor de signo va a denotar un determinado contenido pero sin reflejar sus características visualmente, opera como referencia y es medio indirecto. "En la medida en que las imágenes sean signos, pueden servir solo como medios indirectos, porque operan como meras referencias a las cosas que denotan."¹³

También es necesario hacer una distinción entre tres funciones de la imagen, las cuales establecen una relación con el mundo, los principales modos según son el simbólico, el epistémico y el modo estético.¹⁴

¹¹ Arnheim Rudolph. El pensamiento Visual .p.151

¹² idem.

¹³ ibidem. p. 150

¹⁴ Aumont Jacques. La imagen. p. 84

El modo simbólico: las imágenes sirven como símbolos, por ejemplo la cruz es un símbolo religioso, que representa la presencia de un ser divino, los signos son entonces una manifestación de algo divino. Se crean símbolos con el propósito de transmitir a la sociedad algún valor nuevo y con el tiempo se van incluyendo en la vida.

En el modo epistémico: la imagen aporta la información sobre el mundo abordando hasta aspectos no visuales.

En el estético la imagen complace a su espectador pues le ofrece determinadas sensaciones, se dice que lo estético es lo bello.

1.2.-Los elementos sonoros

Los elementos sonoros que recurrentemente están presentes en el cine sonoro son la voz, la música, los efectos sonoros y el silencio.

La voz es el elemento encargado de la construcción de los personajes, le da vida, forma, en pocas palabras una personalidad propia. "El conocimiento de la acústica del espectro de la voz nos puede proporcionar esa información con mucha precisión".¹⁵ Gracias a las diferentes tesituras en la voz, nos puede proporcionar información de los determinados personajes, por ejemplo una voz aguda puede referirnos a una pequeña niña o tal vez a inseguridad.

La música, "arte y la ciencia de los sonidos"¹⁶; es una forma de expresión de los seres humanos que transmite distintos sentimientos, hace recordar, cuenta historias. En el cine animado cada acción y reacción de un personaje generalmente está relacionado con el movimiento musical.

¹⁵ Rodríguez Ángel. Op. cit. p.42

¹⁶ Moncada García Francisco. Teoría de la música. Ed. Framong. p.15

Los efectos sonoros son utilizados para darle a las situaciones y lugares visuales una sensación de realismo. En las caricaturas animadas es muy usual escuchar el sonido de la caída de los personajes o si alguien bebe un vaso con agua se escucha el clásico glu glu glu.

El concepto de silencio debe entenderse como la sensación de ausencia que aparece en el momento en el que algo está sonando y deja de sonar "es el efecto auditivo determinado por la intensidad sonora".¹⁷ El silencio es intencional, se utiliza en el cine para provocar determinadas sensaciones, por ejemplo, en una escena cuando va a pasar algo inesperado se utiliza el efecto para dar una sensación de suspenso.

1.2.1.- El sonido

Para poder entender el concepto de sonido no sólo se debe de tomar en cuenta los conceptos estructurales que hablan del fenómeno como algo físico, sino se debe de considerar el proceso de percepción auditivo de los seres humanos.

Como concepto meramente físico, se considera al sonido como la sucesión de ondas de presión en el aire producidas por cualquier objeto vibrante, su agudeza se determina por el número de veces por segundo que una onda completa pasa por un punto de referencia estático. La unidad de frecuencia es el hertzio, se mide por decibelios, entre mayor sea la velocidad de la cinta, mejor será la frecuencia de respuesta.¹⁸

¹⁷ Rodríguez Ángel. Op.cit. p. 148

¹⁸ Crf. Cheshire David. El gran libro del video. Ed. Savat. p. 224

Ángel Rodríguez plantea que el sonido a partir de un medio llamado fuente sonora (objeto físico), transmite vibraciones sonoras; pero también le da importancia a la capacidad del hombre para poder percibirlo: "el sonido es el resultado de percibir auditivamente variaciones oscilantes de algún cuerpo físico, normalmente a través del aire"¹⁹.

Para concretar objetivamente el estudio del sonido, se debe de tener claro que es a partir del objeto sonoro, esto significa que a partir de un sonido concreto se realiza el estudio de los límites físicos de esa parte.

Ángel Rodríguez define al objeto sonoro como "cualquier sonido que aislamos físicamente o con instrumentos conceptuales, acotándolo de una forma precisa para que el estudio sea posible"²⁰. Michel Chion describe al objeto sonoro "es todo fenómeno sonoro que se perciba como un conjunto, como un todo coherente y que se oiga mediante una escucha reducida que lo enfoque por sí mismo, independientemente de su procedencia y su significado"²¹.

Otro concepto importante para el estudio del sonido es el ente acústico, esto significa que el oyente va a identificar una forma sonora con un objeto físico concreto. "...cualquier forma sonora que habiendo sido separada de su forma original es reconocida por el receptor como una fuente sonora concreta que esta situada en algún lugar del espacio sonoro"²².

¹⁹ Rodríguez Ángel. Op.cit. p. 45

²⁰ Ibidem. p. 47

²¹ Chion Michel. Op. cit. p. 300

²² Rodríguez Ángel.Op.cit. p. 48

El sonido se debe sujetar con la notación²³, es decir, cuando hay que construir un sonido se deben emplear notaciones existentes, para que en el momento de ser recibidas por un receptor, puedan ser percibidas y comprendidas.

En el concepto de sonido dentro del lenguaje audiovisual, todos los elementos sonoros deben de ir de la mano con las imágenes visuales, pues cada efecto debe de comunicar junto con la narrativa, diferentes sensaciones. Se le debe de dar la misma importancia a lo visual y a lo sonoro; pues la imagen no se enriquece con el sonido, simplemente se complementan.

Según Chion la asociación del sonido e imagen genera una percepción distinta si se ven por separado y propone la teoría del valor añadido "designamos el valor expresivo e informativo con el que un sonido enriquece una imagen dada"²⁴.

Ángel Rodríguez considera que en la afirmación de Chion, le da prioridad a la imagen y plantea "el sonido no enriquece la imagen sino que modifica la percepción global del receptor. El sonido...actúa como ella y a la vez que ella aportando información que el receptor va a procesar de manera complementaria en función de su tendencia natural a la coherencia perceptiva"²⁵.

²³ Chion Michel. Op.cit. p. 356. "La palabra notación se utiliza en la música para designar todo tipo de transcripciones visuales de lo sonoro".

²⁴ Michel Chion en Rodríguez Ángel. op.cit. pp.221

²⁵ Rodríguez Ángel. Ibidem. pp. 221

1.2.2.-Recursos Narrativos

El sonido actúa en la narrativa transmitiendo sensaciones espaciales, conduciendo la interpretación de todo el conjunto audiovisual y organiza narrativamente el flujo del discurso.

La transmisión de sensaciones espaciales, es posible gracias a la capacidad que tiene el oído para identificar formas y volúmenes, reconociendo las reflexiones del sonido y su envolvente espectral. En el cine sonoro se utiliza esta capacidad para introducir al espectador en diferentes lugares.²⁶

Según Chion, los efectos audiovisiógicos se clasifican en: de expresión, de materia, los escenográficos y los que tienen relación con el tiempo.

Los efectos de expresión y materia son los que crean sensaciones de energía, textura, velocidad. El sonido cinematográfico es reconocido por el espectador como verdadero, eficaz y conveniente, si el sonido se vierte, se traduce o expresa las sensaciones asociadas a esa causa o a la circunstancia de una determinada escena. Por ejemplo la caída de algo o las pisadas de alguien al caminar.

Los elementos escenográficos son los efectos que construyen el espacio en donde se muestran los planos y los personajes y a la vez los sonidos describen y sugieren el entorno, es decir es el elemento ambiental. Por ejemplo en la suspensión que es un efecto dramático, se suspende la presencia de ruidos ambientales para darle el toque de suspenso. Por último en la temporalización el sonido le proporciona a las imágenes una duración que no tienen por sí mismas.²⁷

²⁶ Crf. Ibidem. p. 222

²⁷ Crf. Chion Michel.op.cit. p. 289

La conducción del sonido es cuando a una propuesta narrativa se le añade una imagen o la visual el sonido, la simbiosis de ambas configura un mensaje distinto del que transmiten aisladamente cada parte por separado. Mediante la simbiosis imagen-sonido reorienta su propuesta y conduce al espectador a la interpretación correcta "de ahí la necesidad de recurrir a la música para contar"²⁸.

La organización de la cadena audiovisual se fundamenta en la coherencia perceptiva en virtud del principio de la regularidad, pues un cambio brusco en el sonido significa el final de algo y el inicio de otro y no lo hace percibir así. Es la agrupación de materiales visuales utilizando el audio de una manera coherente, puede ser una o varias secuencias dependiendo del manejo del sonido.²⁹

1.2.3.- Acusmatización

La acusmatización es el aislamiento de los objetos sonoros convirtiéndolos en portadores de conceptos. Este concepto se ha utilizado para investigar los mecanismos expresivos del universo sonoro, pues da la posibilidad que proporciona la tecnología del audio de separar el sonido de la fuente sonora, situándola en cualquier lugar espacial, dando una serie de posibilidades.

Algunas de las opciones narrativas que ha desencadenado la posibilidad de la acusmatización es en el doblaje en donde partiendo de una recomposición de la voz y la imagen permite mezclar una nueva capacidad sonora con la misma imagen.

²⁸ Rodríguez Ángel. Op.cit. p.223

²⁹ Idem

La ambientación musical permite que el espectador asocie las melodías y los ritmos instrumentales con situaciones hasta absurdas. También se utiliza para narrar los estados emocionales de los personajes, para crear efecto de que algo ocurrirá, dando sensación de un determinado momento. La creación de efectos sonoros mediante la asociación de algunos sonidos que ya están pregrabados dan una sensación de realismo.³⁰

1.2.4.-Elementos del sonido

El sonido tiene tres principales elementos: tono, intensidad y timbre. Para explicar cada uno de éstos, imaginemos una orquesta sinfónica. El tono es el indicador de la frecuencia que está emitiendo el sonido, esto es fácilmente identificable cuando varios instrumentos musicales interpretan la misma nota: están interpretando el mismo tono.

La intensidad es el volumen con que cada instrumento interpreta al mismo tiempo, por eso se escucha más fuerte o más débil cada instrumento. Con el timbre se identifica quién es el emisor del sonido, si en una melodía todos los instrumentos emiten la misma nota al unísono, se puede diferenciar a los metales de los de cuerda o de percusión. También se logra identificar el sonido de una moneda cayendo o un plato rompiéndose, son sonidos ya memorizados en nuestro cerebro que auxiliados con la imagen le dan veracidad a una animación.

Los elementos sonoros son el complemento de la imagen por lo tanto tienen que acompañarla lo más cercano a la realidad. Cada director ofrece su interpretación personal según su vida cotidiana y lo que significa su realidad.

³⁰ Ibidem. pp.36-37.

Cuando el sonido se contrapone a la imagen actúan en sentido diverso, lo auditivo es un contrapunto de lo visual, no un incremento. Nuestro oído percibe sonidos simultáneos que llegan en distintas direcciones. En la cinematografía para que el sonido constituya un acompañamiento realista de la imagen, se reproducen en una banda sonora los sonidos sincrónicos con los asincrónicos. Esta banda permite la integración de series de imágenes aisladas, formando una continuidad.

1.2.5.- La música en el Lenguaje Cinematográfico

La música utilizada en el lenguaje cinematográfico, se puede retomar conservando su esencia porque por sí misma transmite y expresa sensaciones, cautiva y nos invita a viajar con la imaginación. Si cerramos los ojos y ponemos una determinada pieza musical, ésta nos va transmitir un determinado sentimiento y podemos imaginar una historia o recordar un acontecimiento.

En el lenguaje cinematográfico la música se utiliza para darle vida a la película, es un vínculo para mezclar y unir cada una de las imágenes, le da ritmo y determina los cambios en el filme. "El lenguaje musical es un código estructurado que se ajusta con precisión a los mecanismos perceptivos y fisiológicos del ser humano"³¹

Michel Chion menciona que la música en el filme se utiliza como reparación, como parche, como vínculo "La música une y separa, puntúa o diluye, conduce y retiene, asegura el ambiente, esconde los records de ruidos o imágenes que no funcionan".³²

³¹ Ibidem. p. 24

³² Chion Michel. La música en el cine. Ed. Paidós. p. 195

2.- INICIOS DEL CINE DE ANIMACIÓN

Gracias a varios inventos como el fonógrafo realizado por Thomas Edison en 1877, el paléofono creado por Charles Croos, dos años más tarde el Kinetoscopio también de Edison que proyectaba 50 pies de filmes, y el aparato llamado cinematógrafo de Luis y Augustine Lumiere realizado en 1895, capaz de proyectar las imágenes en movimiento, se abrieron las puertas a el nacimiento del cine.¹

El cine de animación comienza en el año de 1906 cuando James Stuart Barckton realiza "Humorous Phases of Funny Faces" es decir "Fases humorísticas de caras chistosas", en donde dibujaba en un pizarrón una cara cómica, la fotografiaba y la borraba para dibujar la siguiente expresión facial, logrando un efecto de movimiento detenido que hacía que los personajes cobraran vida.²

Emile Colh realiza en 1908 el filme "fantasmagorie" logrando el valor de abrir la animación al campo del grafismo, mostrando figuras blancas en un fondo negro. Un año más tarde Winsor McCay logró popularizar "Gertie el dinosaurio entrenado" que ya constaba de 10,000 dibujos. También realiza "Little Nemo" usando un personaje de tiras cómicas creado para el periódico "New York Herland".

El animador Max Fleischer creó una serie de personajes que lograron la fama, "El gato Felix" que es un animal humanizado, "Koko el payaso", muchos años después "Betty Boop" y "Popeye el Marino".³

¹ Crf. Ibidem. Pp.40-53

² <http://bishounen.org/takachan/MetamorfosisLunar/Anime/mhistorico.html>

³ Idem

Walter Elias Disney, dibujante en periódicos humorísticos comenzó a trabajar en la animación, en sus trabajos para la Newman Laugh-O_Grams en Kansas City, en 1922 retoma a autores de literatura infantil, creando una versión de "Caperucita roja" y "Alicia en la tierra de las Caricaturas"; dos años después presenta la serie de cortos sobre este mismo personaje.

Disney sigue el ejemplo de Fleischer y comienza a darle vida humana a los animales, iniciando con "El conejo Oswald" y en 1928 le da movimiento al dibujo de Ub Iwerks, creando un cómico y famoso ratón "Mickey Mouse", además de ser la primer animación con sonido sincronizado.

Walt Disney supo aprovechar la combinación de imagen con sonido haciendo que la música resaltara las historias y en 1932 se presenta la primer película a color "Flores y árboles", en la cual adaptó con imágenes que cambiaban de forma, tamaño y color a la música. El historiador Lewis Jacobs considera a esta película, la primera con virtuosas vistas sonoras a color y la más grande fantasía después de Hans Christian Andersen.⁴

Después de Mickey Mouse surgieron rápidamente numerosas figuras de un mundo que al principio estaba poblado sobre todo por animales graciosos: Los perros Goofy y Pluto, los patos Donald y Dagoberto, la Ratita Minnie, Bucéfalo y el elefante Dumbo. Los filmes de Mickey y las "Sinfonías Tontas"⁵ son cortos que también han logrado perduran, al igual que los tres cerditos que se hizo famosa aisladamente.

⁴ Crf. Traducción personal. Culhane John. Walt Disney's Fantasía. Ed. Abradale. pp.12

⁵ Crf. Chion Michel. Op.cit. La música... Pp. 99-100. Las Sinfonías tontas es una serie de caricaturas musicales realizada por Disney, en donde se muestra la situación de conflicto entre el jazz y la música clásica que presento el cine sonoro desde sus inicios. Por ejemplo una "guerra de músicas" en donde se planteaba la reconciliación entre los dos reinos musicales, debido a el gran amor entre un saxofón (Romeo) y el arpa (Julieta).

En 1937 viene el lanzamiento del primer largometraje de animación "Blanca Nieves y los Siete Enanos", utilizando efectos como rayos, lluvia, olas, entre otros. Esta fue la primera en la que se invirtió en tiempo y en mucho dinero (2,500, 000 dólares) y en 1938 el muñeco de madera "Pinocho" da vida al niño que le crece la nariz por decir mentiras.

Tres años después se atrevió a hacer otro experimento, en donde combina los dibujos con melodías de compositores clásicos "Fantasía".

2.1.-El sonido en la animación

Los primeros filmes realizados por los Lumiere (1877) le dan importancia al documento espontáneo y al aire libre, en donde ya se encuentran algunas escenas que suponían tener música (todavía no existía en sonido en las películas), por ejemplo una danza infantil y un concierto en donde se ve a un hombre tocando el violín y dos mujeres en el piano, Louis Lumiere se encargaba de pasar las partituras.

Las primeras piezas musicales en el cine fueron tocadas en el exterior de las salas, se utilizó la música como enganche para atraer público, posteriormente se empezaron a realizar adentro de éstas, en donde los grandes músicos y orquestas eran invitados.

Según Noël Burch, la música confrontada a las fotografías animadas, crea un espacio superior que engloba el espacio de la sala y el que figura en la pantalla, el cuál forma una especie de barrera, aislando al espectador de todo el ruido externo como el cuchicheo.⁶

⁶ Crf. Burch Noël en Chion Michel. Ibidem .Pp. 44

“El cantante de Jazz” realizado en 1927 introduce los sonidos con imágenes, pero en este caso la música no se presenta como un flujo homogéneo, sino es una serie de distintos fragmentos, combinando música clásica y original.

La primera animación de Disney con sonido sincronizado es “Steam Boat Willie”, gracias a esta caricatura Mickey Mouse comenzó su éxito

2.2.-La música clásica en la animación

En el cine animado se utiliza la música para reforzar la imagen visual y lo hablado, este trabajo está enfocado solamente al estudio de la música clásica partiendo de que en muchas películas de este tipo es utilizada y es el caso de Fantasía y Fantasía 2000.

La música clásica está conformada por un todo en donde conviven de manera organizada cada uno de los instrumentos. “Se trata de un conjunto de elementos heterogéneos –altura, duración, timbre, etc.- reunidos por las convenciones de distinto género que concurren en una práctica de comunicación”.⁷

Se le llama clásico al estilo y el periodo que sigue al rococó y que procede del romanticismo⁸, la fecha inicial de este periodo es 1760 y termina aproximadamente en 1830. Es importante señalar que el concepto de clásico en la música se le da a aquella que ya pasó a la historia y ya no se discute de ello, no pasa de moda, es universalmente reconocida, también es típica y representativa.

⁷ Stefani Gino. Comprender la música. Pp. 40

⁸ Crf. Nueva Enciclopedia Temática. Tomo 7. Pp.562-563 y Tomo 9.Pp.425 Editorial Cumbre, México. El arte rococó como lo expresa su nombre es alegre, frívolo y florido. En el siglo XIX fue el triunfo del romanticismo en la música, inspirándose de algunas obras de Beethoven, se utilizaron libremente sonatas, sinfonías y conciertos de Félix Mendelsson y Roberto Schumann.

Como explica Michel Chion, en el cine del dibujo animado, cualquier cosa se convierte en un instrumento musical, el ritmo se aplica a cualquier cuerpo sonoro y la síncrexis permite que toda creación suene a un mismo ritmo.⁹

En la "Danza macabra" realizada por Ub Iwerks y Les Clark en 1929, los huesos son utilizados como instrumentos. Este tipo de películas comenzaron a utilizar la sincronización "todo objeto dibujado sincronizado con una nota musical se convierte en esta música, y la música se convierte en él".

En la película "The Birthday party" en 1930, Mickey toca el xilófono y del piano nacen brazos que también comienzan a tocar.

Las "Sinfonías tontas" abren las puertas para el filme musical en el cine animado y posteriormente con la película "Fantasía" (1940) que será el motivo de estudio en este trabajo, logra darle la importancia a la música clásica con la sincronización de las imágenes, creando a diferentes personajes.

Michel Chi n considera a Fantas a como un filme-ballet m s que un musical "El aliento dionis aco, temperado y desabrido, se convierte en danza de fauno en la "Sinfon a Pastoral" de Beethoven, o bien se expresa a trav s de la barbarie refinada de "La consagraci n de la primavera"...Y el poder de la din mica musical est  representado en el episodio de "El aprendiz del Brujo" de Dukas".¹⁰

⁹ Crf. Chion Michel. Op.cit. p.99

¹⁰ Ibidem. p. 100

3.- FANTASÍA Y FANTASÍA 2000

Hace más de 60 años, Walt Disney y Leopold Stowkowski,¹ tuvieron la visión de realizar una película de concierto, diferente a lo que el mundo había visto, abriendo nuevos horizontes en animación, sonido y tecnología, este filme se llamó "Fantasía".

Disney conoció a Stowkowski en un restaurante, ellos se encontraban en mesas cercanas, Disney invitó al director de orquesta a sentarse juntos y le comenzó a platicar sobre su interés en el "Aprendiz del Brujo" de Dukas como una escena posible, Stowkowski se entusiasmó con la idea y le manifestó su alegría de poder cooperar con él.²

En 1938 ellos comenzaron a discutir el complemento visual que se le pondría a las diferentes piezas musicales, el 8 de diciembre Disney, hablando de la música "Rito de primavera" de Igor Stravinski exclamo: "Esto será...un niño...tú realmente irás a través del espacio". Él hablaba acerca del inicio de la cámara en el espacio exterior. Así los dibujantes empezaron la creación de los dibujos poniendo su idea.³ Este es un ejemplo de cómo surge la película: a partir de escuchar la música clásica, comenzaban el viaje con la imaginación.

Con las ganancias que Disney obtuvo de "Blanca Nieves", comenzó a construir el nuevo y equipado estudio Burbank de 3 millones de dólares en el cual, junto con el *staff* se mudaron en el período de Agosto de 1939 hasta la primavera en 1940 y en donde fue completada "Fantasía" en noviembre.

¹ Crf. Traducción personal. Culhane John. Op.cit.p.12. Stokowski formaba parte de una orquesta provincial en Filadelfia, "Pronto se convirtió en el mas grande virtuoso en América y posiblemente en todo el mundo" (Así lo describe Harold C.Shonberg, crítico de música del New York Time). A través de sus conciertos, grabaciones, películas y su ampliamente romance con Greta Garbo, Stokowski para 1938 era el más conocido director sinfónico.

² Ibidem. p.15

³ Ibidem. p.11

Disney estaba seguro que con las ganancias de Blanca Nieves, su nuevo estudio y el *staff* -que se había convertido de 800 personas en 1937, a más de 1000 mientras ésta se producía- lograría finalizar la película. Y fue así como Fantasía apareció en el programa de "The film 's world premiere" el 13 de noviembre de 1940 en el teatro Broadway en New York. ⁴

Walt Disney y Leopold Stowkowski creyeron siempre en su proyecto, querían expresar algo de diferente manera, su propósito fue encontrar el entretenimiento con la visualización de la música clásica, dar ideas a los caricaturistas y plasmarlas sincronizando los dos elementos (música-imagen).

Disney quería que a Fantasía se le diera el mismo trato que a la película "lo que el viento se llevó" con reservaciones de asientos, matinée y performances por las tardes, pero "RKO, Disneys' distribuidor" no tenía interés en los planes de Walt, por lo que decidió realizar un contrato de distribución con un joven llamado Irving Ludwing, quien más tarde llegó a fundar la compañía de distribución Buena Vista.

Ludwing contrató teatros de prestigio en las más grandes ciudades, instalando sistemas de sonido dimensional en 30 mil dólares cada unidad, con luces especiales y controles de cortinas para diferenciar cada secuencia en la película, contrató y adiestró a los técnicos en teatro, para que el público estuviera tratado con la mejor cortesía.

Pero Fantasía no se hizo inmediatamente popular por la audiencia, los banqueros comenzaron a presionar a Disney, para cortar la película que duraba 130 minutos a sólo 81 minutos. RKO se encargó de esto y distribuyó la película dos veces al día junto con una Western, produciendo grandes pérdidas a Disney Production.

⁴ Ibidem. Pp. 12-13

"Fantasía" fue perfeccionada nuevamente en 1946 intentando recuperar la versión original, pero no lo logró; fue hasta 1956 cuando se restaura completamente. Este filme continuamente se ha mejorado y es exhibido en todo el mundo desde 1969. Después de 16 años de edad es apreciado por las millones de personas para las que fue hecha.

En 1991 "Fantasía" salió a la venta en video, su gran éxito en todo el mundo, indicó a los seguidores de Disney que ya era hora de realizar una nueva edición de la película. En 1994, el Estudio Disney se interesó en actualizar el proyecto original y se embarcó en la gran tarea de producir la película "Fantasía 2000". El encargado de llevar adelante el proyecto fue Roy Disney, sobrino de Walt Disney, a partir de la idea de renovar periódicamente la experiencia.⁵

Fantasía 2000 fue la primera película de animación rodada para ser proyectada en cines IMAX. Se estrenó el 1 de enero del 2000 en varias salas IMAX alrededor del mundo entre los que se incluyó L'Hemisfèric, de Valencia y en México se proyectó en la Megapantalla, ubicada en el Papalote Museo del Niño.

3.1.-La importancia de la música clásica en Fantasía

La música clásica en la animación ha sido utilizada en algunas películas, como música de fondo, de decoración y tapicería sonora; en la película Fantasía la música inspiró a los artistas y así surgieron las ideas para las imágenes, todo lo contrario a lo que tradicionalmente se hace, por eso se les considera a las dos Fantasías como películas de concierto.

⁵ Crf. <http://escaner.cl/escaner12/comic.htm>

En "Fantasía" (1940) hay una parte en donde la orquesta empieza a tocar una pieza y van mostrando el sonido de los diferentes instrumentos musicales, el narrador posteriormente presenta a la personalidad de la pantalla cuyo talento a veces pasa por alto "El sonido de la película"⁶ pues todo sonido crea una bella imagen.

En esta parte de "Fantasía" le enseñan al espectador no solamente a distinguir cada uno de los sonidos, sino también a entender la música, mostrando que cada instrumento tiene un color y un tono distinto, además de transmitir algo diferente. Gino Stefani señala que para entender la música se debe de jugar a construir los sonidos y no sólo reproducir melodías de forma instintiva, sino reconstruyendo un motivo nota por nota tocándolo en un instrumento o desmontando un trozo con el análisis⁷, es el caso de "El sonido en la película" en donde jugando y separando el instrumento podemos observar en la imagen visual los distintos movimientos.

La música que se utilizó en "Fantasía" (1940) es *Tocata y Fuga en Re menor* de Johann Sebastián Bach; *Suite del Cascanueces* de Shostakovich; *El aprendiz del Brujo*; Rito de Primavera de Stravinsky; *El sonido de la película*, *La danza de las horas* de Amilcare Ponchielli; *Una noche en la árida montaña* de Modeste Moussorgsky y el Ave María de Franz Schubert.

La música de Fantasía 2000 fue interpretada por la Orquesta Sinfónica de Chicago y dirigida por James Levine. Incluye el segmento de *El aprendiz de brujo* y los temas *Pinos de Roma*, de Ottorino Respighi; *Rapsodia en azul*, de George Gershwin; *Concierto para piano #2, Allegro, opus 102*, de Dmitri Shostakovich (*El soldadito de plomo*); *El carnaval de los animales*, de Camille Saint-Saëns; *Pompa y circunstancia, marchas #1, 2, 3, 4*, de Sir Edward Elgar; *Suite pájaro de fuego, versión 1919*, de Igor Stravinski.

⁶ Es una escena en donde el narrador le comienza a hablar al sonido, lo invita a salir, a producir un sonido y así el sonido del arpa crea la imagen del arpa, el violín, la flauta, la trompeta, el fagot y algunos instrumentos de percusión.

⁷ Crf. Stefani Gino. Op. cit. p.14

3.2.-La imagen sonora

Con las Sinfonías tontas (1929) Disney dejó que la música precediera a la acción de muchas caricaturas, así como anteriormente se menciona, Fantasía surge gracias al Aprendiz del Brujo, con la música de Dukas, con la que Disney decidió darle vida a un brujo, a unas escobas y al soñador aprendiz Micky Mouse.

Mientras en las películas del ratón Micky, era trabajo del compositor, director o músico encajar la música a la acción, con Fantasía el trabajo fue distinto, al escuchar las piezas musicales los creativos comenzaban a volar su imaginación y creaban una historia.

En las anteriores animaciones se utilizaban frecuentemente partes de música popular o de concierto, de hecho pocas piezas como "la Danza de las Horas" anteriormente había sido utilizada en una caricatura de 1929 "Springtime". Pero Walt había tratado de encontrar un camino para utilizar lo que él llamaba "La gran música de todos los tiempos" es decir la clásica.⁸

Desde el inicio del proyecto, Walt Disney describió al Aprendiz del Brujo en términos que más tarde aplicaría a toda la fantasía "...una fantasía musical que ofrece una oportunidad a un nuevo tipo de entretenimiento"⁹.

Es importante el hecho de que fantasía está realizada a partir de la música, pero sin diálogos y efectos sonoros, por lo que forma parte de un entretenimiento diferente, "depende simplemente de una pantomima y música descriptiva"¹⁰. Por ello evitó en el film los chistes ordinarios y trabajaron sobre la fantasía que se desprende de la imaginación.

⁸ Crf. Culhane John. Op.cit. p.13

⁹ Ibidem. p.16

¹⁰ Idem

El grabar la música para la película, no sonaría con la misma nitidez que en vivo, pues los sonidos originales de la orquesta venían de 100 diferentes instrumentos y direcciones; mientras la música reproducida en la cinta venía de un número pequeño de sonidos difusos o una muy baja definición en las bocinas.

En la versión original de Fantasía se trabajó el sonido en dos formas, la primera por detrás de la pantalla con tres grupos de bocinas separadas entre sí, la segunda manera fue poner bocinas alrededor de la sala.

Por lo tanto en Fantasía se utilizaron 3 canales de sonido distinto con los cuáles se pudo mandar la música en cada canal, con pocos instrumentos en cada uno de estos. Esto reduce la modulación cruzada y da más pureza de sonido de los instrumentos y otra ventaja es que el tono de varios instrumentos pueden mezclarse en el aire después de que el sonido ha dejado las 65 bocinas. ¹¹

Para conseguir mejor calidad, Disney con Stokowski, grabaron toda la música Fantasía, excepto El aprendiz del Brujo que había sido grabado anteriormente en Hollywood en la Academia de Música.¹² Disney le llamó al resultado de la película "Fantasound" (fantasía con sonido).

El factor más importante al llevar a cabo la cinta animada fue la música. "La música siempre ha jugado una parte muy importante desde que el sonido apareció en las caricaturas"¹³

¹¹ Crf. Ibidem. pp.19-20

¹² Crf. Idem. Esta academia fue legendaria por su famosa acústica, ahí, Abraham Lincoln había hablado; Jenny Lind había cantado y Stokowski había dibujado los sonidos para la Orquesta de Filadelfia.

¹³ Ibidem. p.13

3.3.-La imagen visual

El trabajo de animación es dar vida a los distintos personajes; las imágenes estáticas con los movimientos artificiales logran el resultado de la película, es decir ver la serie de pinturas en una determinada toma, con una secuencia e historia definida.

Es así como también en Fantasía, las imágenes estáticas que fueron fotografiadas sobre los carretes de filmación y proyectadas por una luz resplandeciente sobre la pantalla, se lograron ver 24 imágenes por segundo, gracias al fenómeno conocido como la persistencia de visión, en donde la impresión luminosa terminaba hasta que la siguiente imagen la suplantaba.

Para hacer un dibujo animado de cualquier duración los caricaturistas dibujaban las frases sucesivas de muchas acciones dándoles vida¹⁴ y la cámara las graba automáticamente para hacerlas convincentes.

Los dibujos debían no sólo dar la ilusión de que fueran vistos como las mismas acciones de los realizadores en la imaginación, sino además poderles dar vida al ser proyectadas.

Esta ilusión de ver movimientos continuos se logra viendo las imágenes por separado, por ejemplo en un dibujo está con Micky con la mano abajo y en otro con la mano arriba, la impresión que nuestro cerebro percibe es que el personaje agita la mano.¹⁵

¹⁴ Ibidem. p.24. Disney le llamó a su medio "Caricatura de la Vida".

¹⁵ Crf. Ibidem. pp.22, 26-27.

Walt Disney junto con los caricaturistas originaron y desarrollaron las ideas de las imágenes, los primeros planeaban las medidas exactas de cada escena, los esquemas generales del color y todos los detalles del fondo; el director era el responsable del plan de acción que los caricaturistas seguían con relación a imagen-música, entendía la acción y le daba a los animadores las indicaciones.

Los historiadores de "Fantasía" pudieron explorar y estudiar cada uno de los temas en forma de bocetos, haciendo pequeños dibujos a color y portando varias situaciones que agregaron a las escenas una continuidad uniforme. Cuando los caricaturistas creían que los borradores ya estaban listos se los presentaban a Walt, el cual daba su punto de vista sobre los movimientos utilizados, sugería los cambios y posteriormente empezaban la grabación.¹⁶

La atmósfera en la que los dramas son acentuados son provistos de pinturas de fondo, pensando en los contrastes entre colores, opacidad y brillo; estos fondos fueron realizados en transparencias a color poniendo atención en los efectos psicológicos del color, con el objetivo de lograr impactar al público.¹⁷

"La noche en la montaña árida" y las escenas prehistóricas de "Rito de primavera" dieron la pauta para nuevas películas con una distinta visión y un nuevo arte. Como lo menciona Sir Davis Low, "Fantasía" levantó el arte del dibujo con movimiento encima del comic y ensaya por primera vez, serios estudios en alto plano"¹⁸.

Fantasía logró un paso más en el cine de animación, pues además de actualizar la forma y el contenido, logra que los personajes cobren vida con imágenes en distintos planos.

¹⁶ Ibidem. pp.24-25

¹⁷ Ibidem.p.28

¹⁸ Ibidem.p.13

3.4.-La imagen visual y sonora

La conjunción de los dos especialistas Disney y Stowkowski, el primero en animación y el segundo en música; y la combinación de gráficas de tira cómica se logró la sincronización de la película "Fantasía".



Leopold
Stokowski



Walt Disney

Cuando le preguntaron a Disney sobre el origen de la película, él contó su sueño de poder hacer algo diferente a todo lo que se había hecho "Fantasía fue hecha al tiempo que nosotros teníamos la sensación de abrir las puertas" "...fue algo de lo que nos sentíamos responsables, y sólo sentimos que podríamos ir más allá de la tira cómica, que podríamos hacer algo muy emocionante, entretenido y cosas hermosas con música, dibujos y animaciones a color".¹⁹

En la sincronización de imagen-sonido tuvieron mucho cuidado en pequeños detalles, como la selección de personajes, las acciones realizadas y el ritmo musical ligado al de las imágenes.

En la escena del Aprendiz del Brujo, considerando que se trataba de música clásica la cual se consideraba elitista, había pláticas con respecto a quién sería el personaje, primero había sido contemplado uno de los enanitos de Blanca Nieves "Dupey", pero Disney no quería tomar personajes de la película, por lo tanto el ratón Micky es el protagonista de la escena.²⁰

¹⁹ Ibidem. p.12

²⁰ Cfr. ibidem.p.13

En la escena de la tormenta que es parte de Sinfonía Pastoral hay frases intensas de percusión, clarinete y oboe, las cuáles en la imagen visual tienen una expresión agitada; estos fragmentos musicales son aludibles en el concierto de cámara en donde se toca intensamente.²¹

Las palabras de Walt Disney al lograr la finalización de Fantasía, realzan la importancia de cada uno de los elementos que se necesitan "Fantasía no es el producto final de este tipo de trabajos..." "No es la expresión final de la nueva unión de color, música y acción, es el inicio de una nueva técnica para la pantalla y una indicación para el desarrollo de la grabación y reproducción del sonido"²².

Después de 60 años con los cambios en la tecnología, las películas animadas cada vez adquieren mayor reconocimiento y como el caso de Fantasía 2000 logró producir la primera película de animación en el formato IMAX.

²¹ Cfr. ibidem.p.20

²² Cfr. Ibidem.p.31

4.- ANÁLISIS DE LA PELÍCULA FANTASÍA (1940)

4.1.-Temas con una historia definida

Uno de los temas de Fantasía que desarrolla una historia definida, es decir, con un inicio, desarrollo y conclusión, es "El aprendiz del brujo", el cual se utiliza en este capítulo para el análisis de estudio.

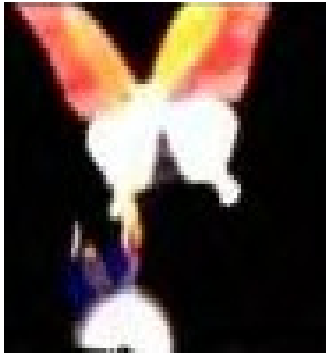
Es una historia definida porque cuenta una leyenda y evoca algunos acontecimientos en diferentes ambientes. "La leyenda es una narración tradicional, fantástica, que combina hechos extraordinarios con una referencia concreta de lugar y de personas, bien sean históricas o imaginarias"¹.

En las películas animadas se presentan historias de princesas y príncipes, de dragones, de monjes, etc. El Aprendiz del brujo es una leyenda con creencias cuyo origen es desde la época primitiva, como son los hechizos, la magia, entre otros diferentes sucesos extraordinarios difíciles de comprender, creados por un pueblo, surgidos por generación espontánea y con narraciones con las que la gente se identifica.

El aprendiz del brujo es la pista número seis de la película, plasma la historia del brujo en su cueva, haciendo actos de magia, cuando se retira para descansar, su aprendiz Micky Mouse, por la flojera de seguir realizando sus labores y por el gusto de sentir el poder y hacer magia, se pone el sombrero de su amo y comienza a dirigir a las escobas para hacer la limpieza.

Se queda dormido y empieza a soñar: es dueño del universo, gobierna a las estrellas, al mar, a los planetas; pero cuando despierta se encuentra con una inundación y no puede parar el desastre.

¹ Odín Vastag. Leyendas Nórdicas. Edidmat Libros, S.A. Madrid España. 2002. p. 5



En sus intentos por desaparecer el hechizo, destruye la escoba y en lugar de lograrlo, ésta se convierte en todo un ejército incontrolable. El Brujo aparece, rompe el hechizo y reprende con una mirada, el acto del ratón.

LA IMAGEN VISUAL DEL APRENDIZ DEL BRUJO

A través de la historia, hasta nuestros días se ha practicado constantemente la magia, hechicería, curandería, chamanismo, brujería, etc., sus usos pueden ser buenos o malos, depende del practicante.

El tema del aprendiz, se combina y entrecruza con los protagonistas y con los ambientes, para dar vida a esta leyenda cuyo génesis es la balada del poeta alemán Johann Wolfgang von Goethe.

El director de arte John Hubley fue el encargado de los efectos del color y la música. El color fue planeado en todo momento para dar ciertas sensaciones, por ejemplo cuando se sube el aprendiz a descansar, las diferentes tonalidades enfatizan la rapidez del sonido mezclado con la música. La utilización de las sombras y de los oscuros indican cierto suspenso.

PERSONAJES

EL BRUJO



El primer personaje en escena de esta parte de Fantasía, es el brujo cuya descripción es la siguiente: delgado, cabello hasta el hombro, barba larga color gris (blanco), ceja poblada y muy marcada, frente amplia, sin cabello en la parte de enfrente, ojos grandes, facciones de la cara gruesas.

El Brujo, no es considerado como una persona mala y no causa temor, porque al inicio se puede observar que hace magia blanca; por ejemplo: aparecer una mariposa de colores suaviza la escena. Además su imagen física no asusta, su atuendo es azul claro y no negro, sus ojos no expresan maldad, pero sí indican cuando está en un momento de enojo.²

Los brujos son considerados desde tiempos más antiguos, como individuos que realizaba prácticas mágicas; en la época prehispánica, los hechiceros y brujas danzaban disfrazadas con la cabeza y piel de bisonte en ritos realizados para arrancarle la fuerza a los animales.

Los conocimientos de los brujos y su aparente poder, antiguamente los aislaban del resto de la comunidad, pero innegablemente las personas recurrían a ellos, por eso eran respetados y con cierto poder sobre todas las cosas.

MICKY MOUSE



El personaje principal de el Aprendiz es el conocido ratón de orejas grandes y ojos redondos³, nariz negra de bola, sonrisa expresiva y complexión delgada.

Micky Mouse fue elegido para ser el protagonista porque ya era reconocido por el público, por eso los creadores de Fantasía lo eligieron. Tan grande era el éxito de este simpático ratón, que el Rey de Inglaterra George V se rehusaba a ir a ver películas, si no actuaba este pequeño personaje.⁴

² Crf. Culhane John. op.cit. p.81. Fred Moore y Vladimir "Bill" Tytla fueron los encarados de animar al brujo.

³ Idem. Para darle mayor expresividad al ratón Micky Mouse, los animadores le pusieron a, pupilas en sus ojos por primera vez.

⁴ Ibidem. p.80

El pequeño ratón blanco y negro en sus inicios fue llamado Mortimer, pero en 1928 cuando hizo su debut en la película "Steamboat Wille" fue bautizado como todos lo conocemos. Además este personaje fue utilizado en las primeras historias inspiradas en temas musicales como "Flores y árboles".

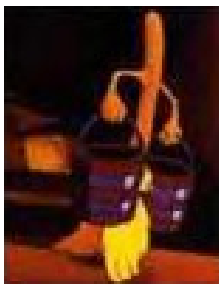
Micky Mouse en la película "Steamboat Wille"



En 1937 había gran identificación en América con el ratoncito, a partir de ahí, se abrieron más de 500 clubs de fans. El presidente Franklin Roosevelt buscó que todas las películas de Micky Mouse fueran exhibidas en la Casa Blanca.

El Aprendiz del brujo es utilizado en las dos películas (Fantasía y Fantasía 2000) precisamente porque la popularidad del ratón lo convirtió en un elemento de identificación: no sólo es una animación cualquiera sino el logotipo que representa a toda una empresa, con sus orejitas podemos encontrar un sin número de productos de colección.

LAS ESCOBAS



La escoba se convierte en un personaje en el momento de cobrar vida, pues de ser un objeto manipulado por alguien, en este caso por Micky, se convierte en una animación con manos, pies y con la función de realizar el trabajo del aprendiz. Al principio es una, pero durante la trama aparece todo un ejercito de escobas, por lo que éstas se convierten en también en protagonistas.

Las escobas son antiguas, llamadas de vara, apretadas con un hilo, el palo grueso con dos brazos delgados y con manos caricaturizadas que sostienen las cubetas.

La escoba es un elemento que se relaciona siempre con las brujas o brujos y que en lugar de hacer la limpieza es su medio de transporte, pero en esta leyenda simplemente son el elemento de trabajo que el ratoncillo no puede controlar.

VESTIMENTA DE LOS PERSONAJES

El vestuario es un elemento muy importante pues describe la personalidad de los personajes, es el que les da un carácter distinto.

1.- Brujo:

Túnica Azul hasta los pies.

Gorro alto en forma de pico color azul con una luna y estrellas.

El vestuario fantasioso de los brujos, generalmente es el sombrero mágico de pico de donde puede aparecer en un acto sencillo, una paloma o un conejo. La clásica túnica suelta y con mangas largas para tener la facilidad de hacer trucos, con plena libertad. Esta vestimenta es característica de la mayoría de los brujos, ya tenemos una imagen típica y mitificada de estos personajes.

2.- Micky Mouse

Túnica roja con gorra incluida

Zapatos color café

Cinta café amarrada a la cintura.

Guantes Blancos



3.- Escobas: el palo color café claro y en la parte inferior son color amarillo, sostienen con sus manos unas cubetas de madera que tiene un adorno color azul.

La escoba es un elemento utilizado por los seres humanos como herramienta para el aseo de algún lugar, sin embargo para muchas culturas contiene un símbolo místico relacionado con las brujas y hechiceras.

Las escobas se convirtieron en su vehículo preferido, debido al tradicional papel de las mujeres como amas de casa.

Históricamente, había escobas voladoras utilizadas como medio de transporte por las mujeres practicantes de la brujería. Entre los años 1450 y 1600, se reportaron también casos de brujas volando por los cielos a la medianoche montadas en cabras, bueyes, ovejas, perros y lobos, así como en palos y palas.

Según la tradición, se creía que las brujas salían volando de sus casas por la chimenea. También se decía que ellas pueden caer de sus escobas con el sonido de campanas de iglesia. A principios del siglo XVII, en un pueblo de Alemania, se temía tanto a las brujas en sus escobas voladoras que por un tiempo el gobernador ordenó a todas las iglesias que sonaran sus campanas continuamente del crepúsculo al amanecer.⁵

ESCENARIOS:

La caverna⁶ que es el lugar de trabajo del brujo, dentro de ella hay una mesa y sobre esta, se encuentra un cráneo (material del brujo para hacer magia), atrás una silla grande con una almohada.

Dentro de la caverna están las escaleras que dirigen a un patio al aire libre, en donde está la fuente.

Cuando Micky sueña viaja al cielo, a conducir el universo. "Nubes, estrellas, planetas y el mar".

⁵ Crf. <http://www.esmas.com/ninos/297608.html>

⁶Crf. Santidrián Padilla. Rosa María. Mujeres malas y perversas. p. 101. La existencia de las prácticas de magia se realizaban en las cavernas en la época prehispánica.

ATMÓSFERAS:

Los elementos visuales están compuestos por el juego de luces y sombras, generando contrastes que determinan el vaivén de los roles protagonistas, es decir la música determina el ritmo de los movimientos y en sincronía con ésta van teniendo importancia en primer plano a través de la iluminación, las acciones de la trama. Con esta forma se determina el proceso dramático de la historia, se resalta claramente lo importante.

Finalmente las tonalidades de azules, morados, grises, que son colores oscuros, en contraste con los naranjas, amarillos, ámbar, rosas y blancos, permite suavizar de un tono dramático formal o trágico a uno picaresco y jovial, en donde permite que existan los gags⁷.

MÚSICA

En las Silly Sinfonías la música fue impresionante, porque la idea fue interpretar algo original de los compositores Frank Churchill, Leigh Harline y Albert Huy Malotte.

En 1937 después de estas Silly Sinfonías se decidió que se hiciera una composición que hablara de una historia que fuera reconocida por la calidad de su música, fue así como surge la idea del Aprendiz del Brujo.

Esta historia del Aprendiz fue escrita por primera vez por los griegos (Lucian) y satirizada por Luciano en el 200 después de Cristo. Posteriormente Goethe escribió un poema con el título "Der Zauberlehrling" (el aprendiz mágico). En 1897 el Frances Paul Dukas⁸ usó ese poema para componer el scherzo orquestal del Aprendiz.⁹

⁷ http://diccionarios.elmundo.es/diccionarios/cgi/lee_diccionario.html Representación de una situación cómica: los humoristas hicieron varios gags en su espectáculo.

⁸ Paul Dukas Compositor francés. Nació en París y estudió en el conservatorio de dicha ciudad, en donde, a partir de 1909, fue profesor de composición. Su reputación como compositor se basa sobre todo el scherzo sinfónico.

En 1937, Disney compró los derechos para usar la música para esta animación. Stokowski y Disney se pusieron de acuerdo para llevar a cabo el proyecto del aprendiz y en Octubre de este año se escribió la representación. El aprendiz de brujo de Paul Dukas es un scherzo sinfónico; en la música moderna el término scherzo es utilizado como género y es aplicado a composiciones íntegras, no a una parte o movimiento.

La palabra scherzo significa en italiano su idioma original juego, broma o diversión. Una característica que distingue al scherzo, es que constituye el movimiento menos denso o grave de la composición en la que se inserta.

El scherzo es un movimiento de sonata o de sinfonías clásico-románticas o más bien románticas y posrománticas. Aparece en la historia de la música con anterioridad a estos períodos. En el siglo XVII se compusieron colecciones de Scherzos vocales (corales) tan importantes como son los Scherzi musicali de Claudio Monteverdi. Más aún, podemos encontrar colecciones de Scherzi sacri cuyo título, tomado literalmente (Bromas sagradas) encierra gruesa contradicción. En estos casos, el término scherzo denota más bien fantasía, forma libre.

En general "El aprendiz del Brujo" es una pieza alegre, juguetona, con una variedad de movimientos musicales, desde uno alegre hasta un pianísimo y expresa por si misma diferentes matices, desde tonalidades suaves hasta llegar a las fuertes.

⁹ Crf. Culhane John, Op. cit. Pp. 81-84.

Al principio mantiene un movimiento lento que expresa la tranquilidad, después se pasa al momento fantasioso, alegre, como en pompa, es el esplendor de la pieza, que poco a poco aumenta la intensidad, esta parte expresa mucha alegría y después de todo ese clímax, llega la suavidad nuevamente.

Los compositores de Disney manejan la audiovisión, pues la acción va junto con la música. El sonido aporta una serie de sensaciones y de significados. Durante toda la pieza hay silencios claves que dan pauta a los diferentes cambios musicales.

En el aprendiz, Micky obtiene por un momento el poder, no sólo busca el ayudarse en sus quehaceres cotidianos, sino cumple su deseo de dirigir todo el universo. Disney usa en el aprendiz al ratoncito para representar sus sueños: "el conductor de artistas y músicos que pueden ver hacia un futuro y que todo es posible".¹⁰

El sueño de Micky en la caricatura hace referencia a el sueño que todos los seres humanos en cierta manera desean como es "el poder" de obtener algo deseado. En este caso este poder es el hecho de llegar a ser el mejor brujo y tener en sus manos (sin malicia) los hechizos de la magia para ayudarse a sus labores.

¹⁰ Culhane John. op. cit. p. 84

AUDIOVISIÓN

1.- El brujo inicia haciendo un acto de magia, mientras mueve las manos alrededor de la piedra al ritmo de la música. El color que se desprende de la piedra cambia conforme a la melodía y la expresión de la cara del brujo está en sincronización con la música: las cejas bajan y suben con los cambios musicales; los ojos tienen movimiento; el cuerpo se balancea de atrás hacia adelante. Estas imágenes introducen al espectador a conocer el escenario y la atmósfera de la historia.

2.-Micky sube lentamente los escalones con dos cubetas, cuando se cansa, las baja y se limpia el sudor de la frente. La música junto con la imagen, da una apariencia de cansancio y una sensación de tranquilidad con la que el aprendiz camina.

El aprendiz deja las cubetas y voltea a ver al brujo mientras pone las manos en la cintura, en ese preciso momento hay un silencio. Es muy sincrónico pues el ponerse las manos en esta posición o el cruzar los brazos es símbolo de espera, "Una espera de lo que sigue" y en el silencio es un pequeño descanso en la música y en la imagen.

3.- El brujo hace magia al compás de la música con el movimiento de manos de arriba hacia abajo, dando como resultado una sombra negra que se convierte en una mariposa. El miedo que puede llegar a causar el brujo en el inicio, se rompe con los colores de la mariposa (los colores suavizan la sombra negra).

4.- La mariposa desaparece con un rápido movimiento que hace el brujo con las manos, quedando solamente una especie de papelitos de colores volando con el viento; éstos quedan guardados en la calavera.

La música indica rapidez, que algo termina, se desvanece un ritmo para entrar a otro. Micky se cubre la cara con sus manos, cuando se desvanece el hechizo del brujo y se ve un resplandor, siempre observa las acciones de su maestro. La observación es un elemento primordial para aprender. Micky siempre está atento porque su deseo es llegar a ser como su maestro: "Un gran brujo".

La posición de las manos de Micky al cubrirse la cara, son un signo de defensa. Esta reacción simboliza una cierta incertidumbre de no saber que efecto puede causar el hechizo del mago.

5.- La música en tiempo lento va acorde con el cansancio del brujo: bostezo, se quita el sombrero y sube lentamente las escaleras. Con esta misma lentitud, se ve la sombra de Micky caminando atrás de él, para asegurarse que ya no regrese, actúa como los pequeños cuando van a cometer una travesura, espían y realizan lo prohibido cuando la autoridad se ausenta.



El sombrero seduce a Micky con su resplandor.
La luz es el elemento simbólico, indica lo mágico.

6.- Micky corre rápidamente a ponerse el sombrero, esa acción no va totalmente sincronizada con la tranquilidad de la música, pero es un ejemplo de un buen contraste en el manejo de la audiovisión.

El movimiento musical refleja el sentimiento de alegría por tener en sus manos un instrumento (sombrero mágico) que le da el dominio; la actitud reflejada por el ratoncito es de placer, un sentimiento de autoridad y en ese momento cree que puede todo.

7.- Con el sombrero mágico puesto y con sus manos estiradas comienza a atraer a la escoba, cada paso que da para acercarse hacia este objeto es una frase musical. En un movimiento musical rápido se ve en la sombra los dedos del ratón siguiendo el ritmo.

8.- Conforme la escoba se acerca al ratón, da un brinco en sincronización con el sonido y en el momento del silencio musical también se queda estática. Con una frase y cada movimiento al dirigir la escoba, le van a pareciendo los brazos.

El trabajo del ratón es mantener limpio el lugar, pero con su nueva discípula deja de realizar sus quehaceres, porque ya tiene quien los haga, en ese momento tiene la jerarquía máxima, tiene el poder.

9.- Micky empieza a dirigir a la escoba al ritmo de la música, su movimiento de brazos y pies es al parejo con el movimiento de la escoba cargando las cubetas. El placer de tener el control se ve reflejado con una sonrisa, con el movimiento de su cuerpo y con el scherzo de la música.

10.- La música da la pauta para que las cubetas queden llenas de agua, (primero una, un breve silencio y luego la otra). La mano de Micky dirige tanto a la pieza musical como a la escoba, posteriormente cruza los brazos mientras la cubeta realiza el aseo, esta acción da una connotación de espera.

11.- Cuando la escoba va vaciar el agua de las cubetas, entra la música en el tiempo de la acción y proporciona una sensación de desprendimiento.

12.- Micky le vuelve a indicar el camino a la escoba, sube y baja las escaleras con el scherzo de la pieza, va brincando y jugueteando.

13.- Se sienta en la silla del brujo sin parar el movimiento de sus manos, en el momento del silencio musical se queda dormido.

El ratón se confía porque alguien más realiza su trabajo, pero al dormirse descuida su acto de magia. El ser un brujo implica tener uso y dominio de las artes mágicas, además de la sabiduría, la cual se adquiere con la experiencia, obviamente Micky carece de estos elementos y actúa de manera irresponsable.

14.- Micky Mouse comienza a soñar y con las frases musicales, empieza a ser el director y dueño del universo, dirige a las estrellas, a los planetas, a las olas del mar, etc.



Las manos de Micky Mouse, son la batuta de lo visual y lo auditivo.

15. El mar es dirigido por Micky, cuando levanta las manos las olas crecen y el sonido es más fuerte.

(14,15,) Con base en la intensidad musical, la imagen tiene la misma correspondencia en la velocidad de la acción. En la imagen y sonido se aprecia la furia del mar y los truenos en su mayor esplendor. En su sueño es capaz de dirigir a su antojo todo el universo, por lo tanto en ese momento él cree que tiene la sabiduría y el poder.

16.- El aprendiz despierta en el caos, cuando cae de la silla y se da cuenta de que todo el lugar está completamente inundado. La imagen de la inundación y la desesperación del ratón en sincronización con la música, dan una sensación de tensión.

17.- La música sube poco a poco la intensidad junto con la desesperación del aprendiz, el travieso ratón agarra con sus manos un hacha y empieza a destruir a la escoba, (se observa solamente la sombra y cada movimiento se acompaña con el sonido de los platillos) un breve silencio indica cuando termina la acción.

18.- La música sube su intensidad y de los pedazos de la escoba destruida, surge un ejército de escobas; caminan hacia la fuente y continúan realizando el trabajo indicado por el aprendiz. Micky Mouse pierde el control, no tiene la capacidad de parar el hechizo y controlar el batallón de escobas unidas para una misma tarea.

19.- Las escobas bajan y suben las escaleras trabajando al ritmo sonoro, el ratoncillo intenta sacar el agua con una cubeta y trata de controlar al batallón pero no lo logra.



20.- Micky queda atrapado en la corriente de agua; el sonido de las trompetas anuncian su desesperación total (se aprecia en sus expresiones faciales y corporales). La música va aumentando su velocidad hasta llegar a un presto (muy rápido), mientras él trata de buscar la solución en el libro de magia.

21.- El brujo baja las escaleras, observa la inundación y al momento de alzar los brazos, el agua va desapareciendo. La música da la pauta a cada movimiento del personaje. Combate a todo el ejército de escobas, porque es el que tiene el conocimiento, "la información de cada secreto de magia, le da ese poder".

22.- Después de tanta tensión, un silencio indica cuando el brujo finaliza el caos provocado por su aprendiz; se aprecia la calma cuando desaparece la inundación y la música se torna a un movimiento suave.

23.- Se aprecia un *close up* de la mirada del Brujo, amonestando a Micky. En esta escena los ojos de este personaje reprenden y muestran su enojo por desobedecer sus órdenes.

24.- Micky se quita el sombrero, lo acomoda y se lo regresa a su dueño, posteriormente sonrío para tratar de enmendar su error, pero no lo logra, sólo recibe la expresión de enojo de su maestro y un escobazo por su indisciplina.

4.2.- Temas con imágenes definidas

Uno de los temas de Fantasía con imágenes definidas pero que no necesariamente desarrollan una historia, se ejemplifica con la pieza musical conocida como "El Cascanueces".

La obra musical "El Cascanueces" realizada por Peter Ilyitch Tchaikovsky¹¹ ha sido montada en todo el mundo, por distintas compañías de danza y con diferentes versiones. En México se dio a conocer con el cuento de E.T.A. Hoffmann, plasmando su magia en la música de este compositor, cobrando

¹¹ Crf. Temas de cultura musical. Ed. Trilla. México 1978 Pp.111-112. Su carrera musical comenzó en 1863 en el conservatorio de San Petersburgo. Su arte es contradictoria, pues sus tendencias musicales son francesas y alemanas, con un carácter nacionalista ruso. Se dice que el triunfo de sus obras se debe a la inspiración melódica y su fuerza expresiva.

vida sus personajes a través del ballet, cerrando el telón y dejando la esencia de la danza universal y la danza clásica.

El Cascanueces en la película Fantasía, se representa con tallos, hongos, flores, peces, cardos y hadas que danzan al ritmo de la música, en donde con los diferentes cambios musicales, nos muestran secuencias de imágenes que totalmente se sincronizan. Estas imágenes no narran una historia definida, sin embargo todas las imágenes se relacionan unas con otras, pues entre cada cuadro, se enlazan con un determinado objeto o personaje a los subsecuentes.



LA IMAGEN VISUAL

El Cascanueces es plasmado a través de una composición músico visual, en donde manejan estímulos a través de la cromática. Además cumple con los elementos artísticos de proporción, estética y belleza tanto en las formas como en movimiento.

El elemento fundamental de todas las imágenes del Cascanueces, es la danza, en donde se muestran diferentes rutinas (serie de movimientos continuos) y coreografías, con una vestimenta específica. Con un mismo lenguaje, el del baile, se puede expresar la cultura musical y tradiciones de diferentes países.

En la estética manejada en el Cascanueces se perfecciona con los detalles y trazos sutiles, se crean grados agradables que se equilibran con las notas musicales y genera belleza a través de la luminosidad del color, así como los diferentes acercamientos.

Es un juego visual que permite al espectador interpretar, percibir o sentir de manera empática. En la estética se contemplan múltiples estímulos dirigidos al espectador a través de una motivación fantástica generada por la ilusión en la imaginación.

En la forma se juega con la simetría y la asimetría, plasmada con los diferentes pasos de los personajes. En las diferentes escenas se manejan coreografías que juegan con estos dos conceptos.

Durante toda la obra musical se va llevando al espectador a diferentes escenarios, dándole una variedad de caracteres a la misma composición. El Cascanueces se divide visualmente en seis cuadros, para fines de estudio el análisis se desarrolla en escenas.

PERSONAJES

Primero aparece el director de orquesta, como en la mayoría de las piezas musicales.

- 1.- Escena 1: Luciérnagas
- 2.- Escena 2: hongos
- 3.- Escena 3: Flores
- 4.- Escena 4.- Peces
- 5.- Escena 5.- Flores (Ballet Ruso)
- 6.- Escena 6.- Hadas



VESTIMENTA DE LOS PERSONAJES:

UNO: Luciérnagas son manejadas con luces de colores. Su apariencia se asemeja a las bailarinas de ballet, con sus mallas, payasito y las zapatillas de diferentes colores brillantes.

DOS: La cabeza de los honguitos simula un sombrero chino, el cuerpo del hongo es la toga de manga amplia y la parte baja de la cabeza se aprecia el rostro de corte oriental.

TRES: Las flores se convierten en bailarinas con vestidos clásicos, largos, de colores pastel, propios de la aristocracia de algunas épocas.



CUATRO: Los peces con sus aletas y cola grandes y translúcidas (algunos transparentes), como si fueran velos de seda, con los ojos rasgados grandes y sus labios carnosos, por estas características suponemos que es una hembra. Su aleta dorsal simula su cabello, sus aletas laterales sus manos y su cola es el velo, sus manos como pañuelos.



La danza árabe se observa con un ballet acuático bailado por un pez. Todos los elementos de luces, efectos de animación, sombras y brillos crean momentos de belleza.

CINCO: Las rosas de diferentes colores, son deformadas por los caricaturistas, recreando los trajes típicos rusos, el vestuario de los bailarines es formado con las hojas, al igual que sus pantalones y camisolas, sus pétalos adquieren la forma de un sombrero. Las bailarinas son animadas con los pétalos caídos, formando sus faldas y sus corolas las cabezas.

SEIS: Las hadas son diminutas mujercitas, con alas translúcidas, fluorescentes, cubiertas por un body que las hace parecer desnudas. Al ritmo del vals ellas surgen vestidas de blanco, simulando un vestido con crinolinas y enaguas. Las últimas hadas su vestuario es en azul, como cubiertas de hielo y las alas parecen las escarcha.

ESCENARIOS:

El primer escenario es nuevamente el podium con el director de orquesta "Leopold Stokowski".

UNO: Un bosque lleno de flores, hierba, dientes de león, partes de una laguna, telaraña, ramas de arbustos.

DOS: Simula un escenario plano con ciclorama en negro y una luz cenital que se amplía con el trazo coreográfico.

TRES: Sobre el agua se simula una superficie de un salón de baile, en una ligera corriente de un arroyo, entre las raíces de los árboles.

CUATRO: Los peces se encuentran en las profundidades del agua, entre los helechos del río.

CINCO: Es un escenario con fondo negro.

SEIS: Las hadas viajan por las ramas, entre la hojarasca y patinando en hielo.

ATMÓSFERAS:

UNO: la primera apariencia de la atmósfera es en oscuro, con el paso de las luciérnagas se van iluminando los objetos, con esas gotitas de luz recrean el despertar nocturno, dando vida a través de la luz.

DOS: Recrea una coreografía típica oriental, utilizando a siete hongos silvestres, se colocan en cuatro niveles que dan las estaturas de los personajes, siendo el honguito pequeño el centro. Hay una rutina de trazos cruzados con ligeros saltos y la fila india en donde resalta el pequeño. El ambiente plasmado nos sitúa en un teatro o foro, observando un espectáculo de danza.

TRES: El agua simula la pista en donde bailan las flores, situándonos en un arroyo por donde viajamos junto con los personajes.

CUATRO: Un palacio acuático estilo árabe, formado por las plantas, sombras, burbujas, estrellas de colores que reflejan la luz en el agua, luces que desaparecen y aparecen.

CINCO: Similar al cuadro dos, la escena se sitúa en una especie de foro, pero ahora con los personajes de otra cultura.

SEIS: Nos hacen viajar entre la hierba y hojarasca de un bosque , como si fuéramos por un momento diminutos y pudiéramos adentrarnos a esos espacios en donde los personajes juega, posteriormente en la pista de hielo nos convertimos en espectadores, las ultimas imágenes se refieren a un espacio aéreo, lleno de estrellas, con un toque fantástico.

CONNOTACIÓN

UNO: Las luciérnagas le dan luz a la noche, iluminan su hábitat. Los seres humanos se han maravillado con el elemento de la luz desde su descubrimiento, al momento de dominar el fuego y posteriormente al poder generar iluminación artificial, ha significado descubrir lo que la oscuridad oculta y a su vez refleja la capacidad del hombre de iluminarse a través del conocimiento adquirido.

DOS y CINCO: En ambos cuadros se plantean cosas similares, por un lado la exposición de dos danzas o coreografías de distintas culturas y por el otro y más importante el hecho de que cada cultura o civilización ha encontrado en las artes, en este caso la danza, la posibilidad de transmitir sus ideas, personalidad, costumbres, formas de ser, de agruparse de procrear y comportarse en sus núcleos.

La manera tan ingeniosa de mostrarnos estos elementos a través de flores y hongos silvestres nos muestra que la imaginación no tiene límites y que los seres humanos somos parte de algo tan grande y tan pequeño a la vez.

TRES: El agua es la pista de baile con una superficie brillante que es la que suple los espejos, dando el reflejo a las flores. Las flores con sus pétalos son los vestidos elegantes, los pistilos son el cuerpo de las flores que se convierten

en lindas bailarinas danzando al ritmo de la música. Para el hombre la elegancia y postura en su apariencia ha constituido desde la antigüedad una forma de expresión socialmente funcional.

Cada cultura ha hallado la combinación entre sus hábitos y su estrato y status dentro de sus sociedades en donde podemos determinar que solemos manifestar a través de las cosas físicas y materiales.

CUATRO: Por los movimientos y la forma en que están las aletas, al igual que por la forma coreográfica que representan, nos da la referencia de que nos muestran un baile de la cultura del Medio Oriente, es decir de los Árabes.

SEIS: Las hadas son personajes fantásticos que generalmente se relacionan con el bien, se dice que conceden deseos. Cada cultura ha creado sus diferentes seres tanto mitológicos como fantásticos, con el ingrediente indispensable que es la magia.

Las hadas plasmadas en fantasía nos reafirman que siempre el hombre tiende a imaginar y generar seres diferentes a él. "El cuento de hadas, de donde quiera que venga, tiene como única razón de existir la de satisfacer las secretas aspiraciones de los que siempre guardan la esperanza y la eterna juventud del corazón"¹².

MÚSICA

Los románticos crearon en Alemania el drama musical y en Rusia y Francia le dieron importancia a la danza. El ballet se convirtió en la forma teatral preferida de los diferentes compositores.¹³

¹² Nueva Enciclopedia Temática. Volumen 13. Editorial Cumbre, S.A. México. Pp.10

¹³ Crf. Ibidem. p.570

Desde el día del estreno del Cascanueces, el éxito fue enorme, la belleza de sus Valses rivalizó con los de Johann Straus¹⁴, gracias a obras como ésta y también a las de Stravinski, los ballet Rusos se convierten en los mejores del mundo.

Todas las ideas para la realización de las imágenes en el cascanueces se relacionan con la danza, pues cada uno de los personajes tiene diferentes coreografías de baile. La danza y la música van de la mano, al igual que la representación en fantasía.

UNO: La música expresa tranquilidad es una introducción suave y juguetona. Es un juego cuando despiertan poco a poco a cada uno de los objetos.

DOS: Alegre que va subiendo de velocidad hasta llegar a un final en presto, es decir simple y corto que termina en un compás suave. La primera parte conecta a la segunda pues los hongos cobran vida. La coreografía que plasman va de acuerdo con el compás de la música. Los hongos nos refieren a los chinos, a su vestimenta y sus costumbres en el vestir, en la manera de caminar, su expresión corporal.

TRES: Las flores van bailando una coreografía al ritmo de la música (allegro), con mucho colorido al igual que la imagen.

CUATRO: La música es tranquila, suave, sensual, da pauta a que cada movimiento que hacen los peces sean muy precisos y con la intención de plasmar la imagen de sensualidad, en cierto modo de seducción, en referencia con las danzas árabes.

¹⁴ Las aportaciones de Straus son muy importantes, sus composiciones son muy rítmicas, tanto que le apodaban "demonio del vals". Además se encargó de la difusión del vals en Europa.

CINCO: La música alegre, está inspirada en la danza rusa; marca la coreografía de las rosas que representan al sexo masculino y a las orquídeas representando al femenino.

SEIS: Música alegre, da una sensación de que es mágica; hasta pasar al compás de tres tiempos, es decir al ritmo del vals.

AUDIOVISIÓN

SECUENCIA UNO:

1.-Esferas de luz en movimiento, cambiando de colores

2.- Una esfera blanca llega a unas flores y se convierte en una bailarina que le da luz con su varita a tres flores

3. – Otra con sus piecitos y vara baña de luz a los hongos, pasa volando sobre unas flores y una rama a las que ilumina.

4.- Tres luciérnagas van con una varita, haciendo círculos de diferentes colores.

5.- Una de las luciérnagas ilumina una flor silvestre conocida como dientes de león.

6.- Ilumina pétalos y ramas y abre un pétalo de flor con la luz, se introduce en él para seguir bañándolo.

7.- Las luciérnagas iluminan las flores de un rosal.

8.- Múltiples luciérnagas circundando en el aire, como una coreografía sobre el agua, generando un círculo que llega hasta una telaraña.

9.- Con la varita van roseando la telaraña con las gotitas de luz, las cuales despiertan a otra luciérnaga que está en una flor y esta misma continua dando luz hacia el centro de la telaraña y una última luciérnaga termina de iluminarla toda.

10.- La toma se abre mientras el vuelo de las luciérnagas va dejando un baño de polvo que despierta al resto de las flores, terminando con destello de colores cuando éstas cruzan.

11.- La explosión luminosa se convierte en una especie de partículas de colores cayendo hasta iluminar un conjunto de siete honguitos.

SECUENCIA DOS:

12.- Los hongos son iluminados con la luz de las luciérnagas, hasta que se mezcla con una luz cenital que los ilumina por completa.

13.- Los hongos resortean hasta saltar y abrirse, se sacuden el rocío y es cuando descubren su rostro y sus pies que permanecen ocultos, los brazos van cruzados aparentando que están adentro de la toga.

14.- Los hongos giran en círculo y terminan haciendo filas dobles, subiendo y agachando sus cabezas, se nota una ligera cola de caballo como si fuera su cabello.

15.- El hongo más pequeño lleva el eje de la coreografía de manera graciosa y a veces torpe como si fuese un niño.

16.- Hacen cruces en zig-sag y vuelven a sus filas, luego abren hacia abajo y generan ángulos hacia la derecha y luego hacia la izquierda, hacen un círculo y

terminan en una circunferencia simulando la primera posición con una reverencia hacia el centro en donde se encuentra el hongo más pequeño.

En la última posición los hongos quedan colocados dando la apariencia de una flor, como dando la introducción a la siguiente parte de la pieza.

17.- La toma cierra con *fade out* a un color negro.

SECUENCIA 3.-

18.- Con el fondo oscuro caen un primer plano gotas de agua, que forman círculos seriados con una luz lateral que da la impresión de color plateado. Esto se va difuminando quedando en azulado negro.

19.- Comienzan a aparecer de abajo hacia arriba los reflejos de los pétalos de flores, la toma es un *traveling* hacia arriba en vista superior. Las siluetas hacen contacto con la superficie del agua, cuando caen es de una manera suave y se van generando ondas acuáticas.

20.- La toma se detiene y los primeros pétalos salen de cuadro, comenzando lo anterior con la toma fija y vuelve a subir es decir se repite la secuencia dos veces.

21.- Hay un corte directo a un *Tilt doawn*¹⁵ donde se ve caer una flor rosa cayendo entre las flores color naranja. Esta flor gira, queda invertida, formando con sus pétalos su vestido blanco rosado.

22.- Una luz cenital ilumina a la flor blanca que es acompañada en sus piruetas circulares por flores de naranjas y rosas. (La bailarina principal y su compañía).

¹⁵ Movimiento vertical de la cámara sobre su eje de arriba hacia abajo.

23.- La flor blanca gira con piruetas al tiempo en que se disuelve el fondo negro en azul quedando una gran área común para la bailarina principal, mientras las demás giran en pequeños agrupamientos.

24.- Las flores se desplazan hacia abajo a la derecha, el fondo está compuesto de retoques azul y marrón que simulan las raíces de los árboles. Las bailarinas desaparecen entre las raíces como una especie de túneles.

25.- Las flores giran sobre la corriente del arroyo que las conduce a un de nivel entre burbujas de agua.

26.- Las flores caen en el desnivel, la bailarina principal cae dando piruetas.

27.- En una toma con fondo negro se aprecian burbujas.

El agua que se maneja durante esta toma le da el paso a la escena de las pecesitas.

SECUENCIA CUATRO:

28.- Entre las profundidades del agua, entre los helechos, la vegetación y entre los rayos de luz que llegan a la oscuridad del lugar, aparecen unos ojos grandes que se iluminan. La iluminación es muy oscura, entre azul y negro.

Cuando desaparecen los ojos emergen unas burbujas de aire.

29.- Con un oscuro azulado parecen abrirse unas cortinas que son sombras de plantas y aparecen unos rayos de luz violetas, iluminan a algo que parece una flor de seda sobre la arena, es de color naranja rozado.

30.- La supuesta flor toma vida con el movimiento y se descubre el pez hembra, seguido de otro, que rápidamente al mirar a la cámara se alejan dejando su rastro de burbujas.

31.- Entre el color negro azulado se empieza a descubrir otro destello que va de azul a dorado, sobre la arena que brilla, de donde sale un pez hembra bajo la sombra de las plantas y al sentirse observada reacciona sorprendida y escapa dejando nuevamente burbujas entre las estrellitas doradas.

32.- La toma sigue en disolvencia y aparece brevemente el pez hembra, haciendo las burbujas.

33.- De negros se va a corte directo a una cavidad color rojiza, en donde se asoma por un instante un pez hembra que saca burbujas mientras escapa, quedando las sombras de otras tres peces, el fondo se ilumina con un fondo color anaranjado.

34.- Las sombras viajan con la cámara hacia la derecha, se acercan una planta (que parece una malla de círculos rojizas) y detrás de ésta se descubren las sombras siendo iluminadas, viéndose perfectamente las 3 peces hembras amarillas con manchas verdosas, que con su nado suave suben como si estuviesen danzando, formando un triángulo el cual la punta superior gira sobre su propio eje y salen de cuadro hacia abajo y después hacia arriba.

35.- Se hace una disolvencia y aparecen 6 peces en círculo que se van cerrando hasta que sus cuerpos quedan en el centro y sus colas hacia afuera, formando la figura de una flor que va dando vueltas.

36.- Sobre el fondo anterior invade la pantalla desde arriba una sombra indefinida, la cual es seguida por la toma hasta llegar al fondo.

37.- De dicha sombra que simula un capullo, es la agrupación de los peces, emerge de la parte superior un pez (hembra) color amarillo, con la aleta transparente, simulando a una odalisca¹⁶. Con sus manos y velo empieza a

¹⁶ Las odaliscas tenían la función de presentarse ante los comensales o invitados de su amo, para deleite de los mismos. A su vez los invitados podían elegir a una de ellas con la excepción de la preferida, durante su estancia, por tal motivo sus bailes eran sensuales, pues trataban de

danzar sensualmente, y las puntas de sus aletas laterales le dan la expresión para cubrirse y descubrirse la cara.

38.- Continúa bailando entre estrellas doradas, con un fondo negro y sombras de otros peces hembras que la van envolviendo hasta desaparecer, quedando en primer plano múltiples burbujas y destellos rozados.

39.- De una de estas burbujas hay un acercamiento de la cámara, hasta mostrar un ramo de seis rosas.

SECUENCIA CINCO

40.- Al iniciar la música que es en allegro, las flores que aparentan ser bailarines típicos rusos, saltan formando una línea horizontal, surgiendo tres filas detrás de ella, saltando y bailando. La quinta, sexta y séptima filas son bailarinas femeninas con vestidos de distintos colores.

41.- Se van formando las filas de bailarines de atrás hacia delante que van cayendo a cuadro, también con diferentes colores cada fila.

42.- Hay un corte directo a una pareja de bailarines en el centro con luz cenital en verde y amarillo, rodeados por otras parejas de las cuales las que están en primer plano están en sombra y posteriormente se iluminan también las circundantes.

43.- Al ritmo de la música se van haciendo acercamientos de cada pareja en diferentes ángulos, éstas van girando sosteniéndose de los brazos.

agradar mostrando sus atributos.

44.- Se abre la toma desde la pareja central hasta quedar a cuadro todos los bailarines que finalizan el cuadro con la música en un fondo negro y quedando congeladas ya como un ramo de flores con diferentes tonalidades, con una luz sobre el objetivo de derecha a izquierda, haciendo *fade out* de la luz del objetivo, dejando una luz en *back* que también desaparece.



Los creadores de Fantasía realizaron un contraste de poner a la figura masculina plasmada con los rosales y a la femenina con la orquídea.

SECUENCIA SEIS

45.- La música inicia en un lento pianísimo, a cuadro se ve el follaje de un bosque en sombras, predominando en el fondo una cavidad luminosa en

beige, en donde se aprecian un par de hojas sobre las cuales se mueven suavemente varios pares de alas.

46.- El cuadro se acerca con disolvencia a dichas hojas, de ellas comienzan a salir un grupo de hadas desnudas, pero que en forma lejana parecen libélulas.

47.- Se estiran las hadas y comienzan a volar con un *traveling* hacia arriba, se aprecian hadas rubias y morenas, que salen de cuadro con siluetas al compás de la música; hasta que se detiene la toma con un fondo de hojas amarillas.

48.- Con un corte directo se ven hojas en dorado y café y botones de flores con un fondo beige. Aparece una de las hadas de arriba abajo, la toma la sigue, hasta hacer alto en trampolín en una de las ramas que contiene hojas verdes

49.- De manera pícara camina en puntas por la hoja y suavemente toca la hoja siguiente y todas las hojas comienzan a cambiar a amarillo fuerte hasta disolverse el cuadro.

50.- Con un fondo difuminado en blanco, café y verde, se columpian ramas de hojas largas que cambian de verde a amarillo al paso de dos hadas que vuela entre ellas.

51.- Siguiendo a las hadas que vuelan entre hojas verdes llegan hasta otro conjunto que a su paso y roce se van decolorando las hojas hasta ponerse amarillas y comienzan a desprenderse.

52.- Dos de las hojas que han sido desprendidas vuelan juntas con un *traveling* de la toma hacia la derecha, las cuales sirven como juego para las hadas al hacerlas revolotear en el aire.

53.- Cuando la música cambia el ritmo también las imágenes van a cambiar, pues nos plasman el cambio de primavera a verano: emergen múltiples hojas grandes, sueltas en naranja intenso seguidas por hojas pequeñas que se tornan en un amarillo intenso conforme a la música.

54.- Del agrupamiento de hojas cae una rojiza entre flores y otras hadas, las cuales desprenden los pequeños filamentos de las flores y se columpian con ellas hasta salir de cuadro.

55.- De la vaina de una flor un hada desprende bailarinas con amplios vestidos blancos que flotando en el aire van flotando al ritmo de la música, hasta que son desplazadas por un grupo de hojas naranjas que van viajando con el aire. La toma se detiene brevemente en el aire y es el aire quien desprende las hojas que continúan su viaje, cayendo hacia un vacío oscuro.

56.- Abre cuadro en donde se ve una rama sin hojas en sombra y en segundo plano fuera de foco, hojas y bailarinas que van cayendo, el aire las hace subir y bajar extendiendo sus vestidos, entre ramas color verde hasta llegar a unas flores blancas en donde caen al suelo quedando sin vida.

57.- Con un fondo azul y botones rozados en primer plano se ven las ramificaciones en sombras, sin hojas y unos destellos luminosos en blanco que se tornan en azul, convirtiéndose en hadas que se deslizan hacia abajo, escarchando en blanco luminoso las ramas y las hojas.

58.- En el lago cae una hoja seca, hasta donde llegan un par de hadas azules que parecen de hilo que escarchan el agua.

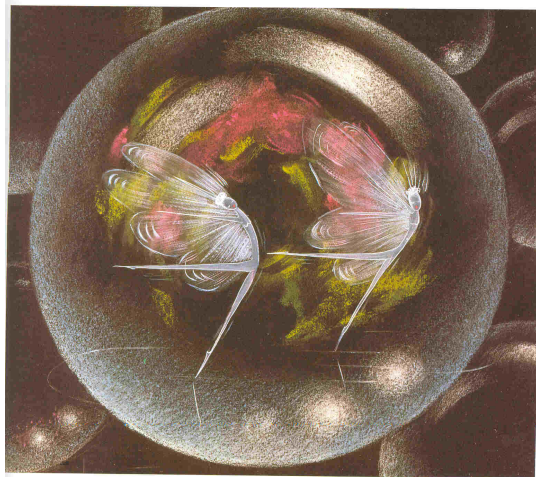
59.- Con una silueta sobre el agua inician su patinaje un par de hadas de hielo que van congelando el agua, formando curvas y líneas y zigzagueo sobre el agua, hasta que salen de cuadro.

60.- Abre cuadro y entre ramas y hojas secas con un fondo azul, se observa con un movimiento hacia arriba de la toma, una ligera nevada.

61.- Con un fondo azul y difuminaciones blancas, giran de la parte superior izquierda hasta la parte superior derecha, íconos de invierno en blanco, de los que se desprenden partículas blancas.

62.- Con el mismo fondo hay un acercamiento a los íconos en los que lucen destellos de luz provocados por su movimiento, entrando a cuadro por diferentes ángulos.

63.- Al subir el compás de la música que anuncia el final, incrustadas en los íconos de invierno van las hadas girando hasta disolverse a negros cuando finaliza la música, siendo la última imagen la del director de orquesta, de espaldas.



Hadas del bosque pasando por las diferentes estaciones del año.

4.3.-La música que existe por sí misma o absoluta

La música por sí misma se ejemplifica en las películas *Fantasia* y *Fantasia 2000* de tal manera que la imagen se acopla a cada compás, no se plasma algo concreto, simplemente son impresiones de imágenes guiadas por un sentimiento o por una serie de ideas disolutas que surgen cuando escuchamos alguna pieza musical.

Es el caso de "la Toccata y Fuga en re menor" en donde a partir de un movimiento musical surge la idea visual. Por ser la música el elemento de donde se parte para el desarrollo, comenzaremos el análisis con la imagen sonora, porque el protagonista de la Toccata es "el sonido".

La "Toccata y fuga en re menor" es la pista número dos de la película, aunque en realidad viene siendo la primera pieza musical, porque lo que está considerada como la primera parte es la introducción en donde el narrador explica como está conformada la película.

"La Toccata y fuga en re menor" es una de las mejores obras del repertorio organístico de Juan Sebastián Bach¹⁷. En 1702 Bach abandona Wismar para trasladarse a la ciudad de Amstadt a la reunión anual de su familia, en donde los músicos exhibían sus habilidades. Al final de dicha fiesta se le permitió al joven Juan Sebastián improvisar en el órgano, todos quedaron impresionados por su gran talento y le piden quedarse para ser el organista de esa ciudad. Él aceptó con la condición de que Boner (organista de ese lugar) conservara su empleo.

¹⁷Crf. Carrillo Paz Gustavo y Castaño M. Fernando. Op.cit._La dinastía musical de los Bach databa desde la segunda mitad del siglo XVI, habían sido molineros pero después fueron músicos por tradición. El padre de Juan Sebastián: Ambrosio Bach componía música y fue el primer maestro del pequeño Juan Sebastián que nació el 21 de marzo de 1685 en la ciudad de Eisenach.

En esta época es cuando las primeras composiciones de Bach comienzan a publicarse: un libro de "*Fugas y Richercare*" entre las que destacan la conocida "Fuga en re menor" compuesta cuando tenía 19 años de edad y la Cantata: "Tu no abandonas mi alma en el infierno".¹⁸

Por lo tanto la Toccata y fuga muestra la música de órgano que Bach improvisaba según la costumbre del momento durante los servicios religiosos o en ocasiones especiales. Fue compuesta en un episodio embarazoso de la vida de Bach: En 1706 Bach viajó de vacaciones a Lübeck para escuchar al organista Danés, Dietrich Buxtehude en los "Abendmusiken" o conciertos nocturnos que se realizaban los 5 domingos anteriores a la navidad.

Como resultado de las emociones que Bach tiene al escuchar la actuación de Buxtehude, surge la idea para la Toccata. Debido a que el compositor alargó sus vacaciones y no regresó para los conciertos de navidad fue despedido de su empleo.

La Toccata se abre con una frase altamente dramática seguida por otros ejemplos de la técnica de digitación y el pedaleo. La fuga está basada en grupos de cuatro notas que discurren en un dibujo contrapuntístico, ejemplo de la forma utilizada durante el período barroco: que consistía en la construcción de una pieza a partir de un solo tema de obertura o motivo musical.¹⁹

La fuga está construida sobre un tema único que después de ser expuesto por una de las partes, reaparece sucesivamente en las demás, y se combinan adecuadamente según los procedimientos y recursos más ingeniosos del contrapunto. Su origen fue practicado en la edad media con la imitación canónica.²⁰

¹⁸ Crf. Ibidem.

¹⁹ Ibidem.

²⁰ Ibidem.

Durante el periodo barroco, así como a finales del renacimiento y comienzos del clasicismo, no fue frecuente escribir completamente el acompañamiento de la obra, la práctica habitual era presentar una simple línea del bajo y una serie de números encima indicando la armonía que debe utilizarse. A partir de esos números el ejecutante improvisaba un acompañamiento, a eso se le denominaba "Realización bajo cifrado". Dicho acompañamiento se designó con la expresión italiana basso continuo.²¹

LA IMAGEN SONORA

La "Tocata y fuga en re menor" escrita entre 1703 y 1717, es la consecuencia de la inspiración de Bach en un momento determinado, el compositor nos transmite sentimientos y pensamientos, por lo tanto la música por sí misma así como la forma, tienen un cierto grado de abstracción. "... La Tocata es el comienzo de una celebración. El ataque es un sonido único, repetido con apenas una ligera inflexión descendente, potente y sostenido, suspendido para terminar de pronto con un breve descenso a escala hacia la nota de descanso. Es una señal ritual, un anuncio enfático y solemne, un aplauso, una proclamación".²²

La transcripción sinfónica fue orquestada y dirigida por Leopold Stokowski. La versión de Disney es una descripción pictográfica de la forma de la música.

El inicio es un conjunto de improvisaciones de imágenes de la orquesta en performance realizadas en impresiones en technicolor. Las imágenes exaltan las cualidades de la acción instrumental, es decir, visualmente se resalta cada instrumento con un juego de luces cuando le corresponde sonar. Por lo tanto en Fantasía, manejan la Tocata con imágenes que ilustran a los sonidos reales y trata de producir emociones.

²¹ Ibidem.

²² Stefani Gino. Op. cit. p.72

La música abstracta se refleja visualmente en imágenes abstractas, las imágenes son pinturas abstractas con movimiento, las cuales pasan de alguna manera antes que la mente, como sucede cuando vamos a un concierto. Por lo tanto la imagen visual va sincrónicamente al compás de la música.

ELEMENTOS VISUALES

PERSONAJES

Los personajes que a continuación se señalan, se visualizan sin olvidar que es cada nota de la "Tocata y Fuga" la protagonista.

- 1.- Director de orquesta
- 2.- Los diferentes instrumentos
- 3.- Líneas y puntos que forman diferentes figuras



Diferentes planos y colores de los músicos con los instrumentos

VESTUARIO DE LOS PERSONAJES:

El vestuario tanto del director y de los músicos, a pesar de que son sombras en los cuadros, se distinguen el frack y los vestidos largos, símbolo de la elegancia y lo clásico, propios de una orquesta de este género, manifestando el respeto al público. La etiqueta se utiliza para ocasiones especiales y de importancia, para un músico es todo un acontecimiento que deleita al espectador.

Con colores, líneas, círculos e imágenes abstractas, se viste el sonido, a cada frase musical se le designan múltiples figuras determinadas por el instrumento protagonista.

ESCENARIOS:

Es la sombra del podium el primer lugar que se aprecia, en donde el director de orquesta acciona el inicio de la partitura que durante su desarrollo se va disolviendo en diversos escenarios surrealistas y abstractos que provocan diferentes interpretaciones en el espectador.

El espacio en donde ocurren las creaciones visuales transporta a la persona que observa convirtiéndolo en un visionario, pues es la combinación de todos estos elementos la que genera un campo sensibilizador y creativo.

ATMÓSFERAS

La atmósfera es creada y soportada en su totalidad en el ciclorama²³, pues es una fuente fundamental para la creación de los escenarios virtuales que se asemejan en un gran porcentaje a la realidad. El factor de la ilusión óptica permite que al combinar los colores, las luces y las sombras, el instrumento a relucir tenga un aspecto real, en tal medida que el espectador duda.

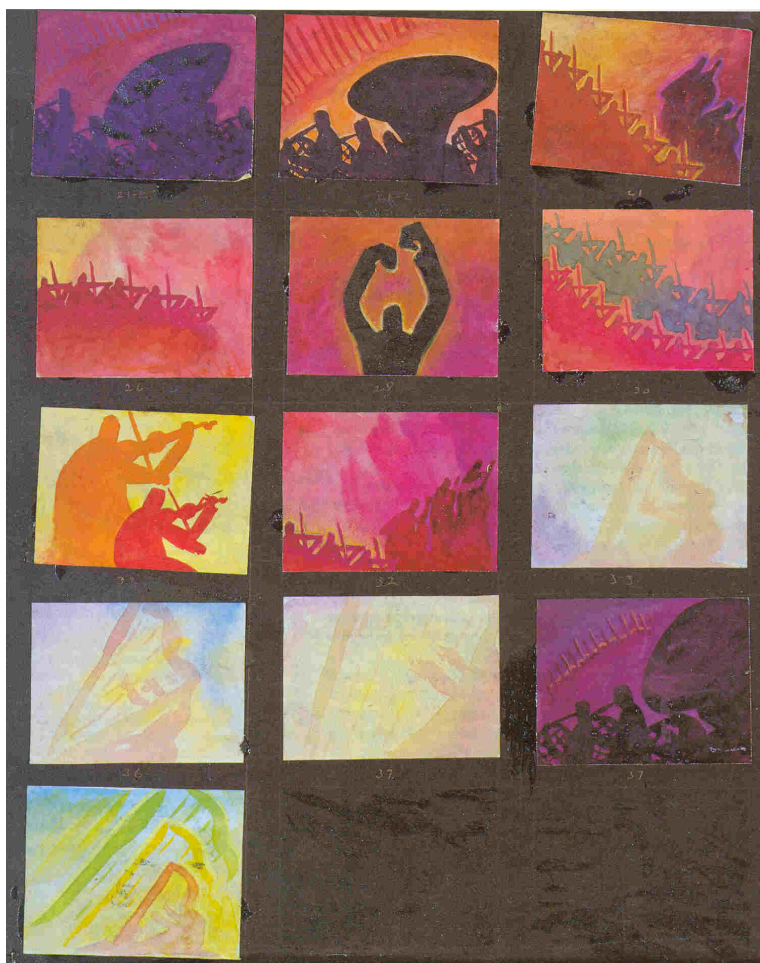
La matriz de una atmósfera se logra al combinar adecuadamente todos los elementos, pues esta siempre tiene un objetivo, en este caso se cumple porque va recrea a los diferentes instrumentos y con le da un color a cada sonido.

SINCRONIZACIÓN

Al principio nos muestran cada sonido con la representación de su emisor, es decir aparecen los instrumentos y se le da diferente matiz con los colores. Además los personajes principales son los instrumentos y no las personas que los ejecutan, pues éstos aparecen en sombra. Posteriormente hay una segunda parte en donde la música por sí misma empieza a jugar con los diferentes colores y líneas, cada frase musical es animada por lo que expresa la pieza.

La tocata fue utilizada en Fantasía para que la música por sí misma expresara algo, puedo considerar que la sincronización de la música con la animación son parejas, pues tienen la misma importancia; la combinación de colores, líneas y puntos distribuidos en determinada forma, son siempre el foco de lo que dice la música y viceversa.

²³ Es un fondo semicircular que se utiliza en un foro, que sirve para proyectar la iluminación para recrear diversas atmósferas con la combinación de colores y sombras. Pantalla generalmente de color claro (blanco, azul) que se utiliza en múltiples espectáculos.



En este storyboard de colores acuáticos, se muestra la importancia del cambio de color en la dramatización de la Tocata en fuga de Bach.

AUDIOVISIÓN

1.- Sube al podium el director de orquesta, llama la atención de los intérpretes utilizando sus manos, nunca emplea la batuta y empieza a conducir la "Tocata y fuga" con un *background*²⁴ que responde a la música. Se va oscureciendo de un azul cobalto hacia un marrón oscuro.

El podium es simbólicamente como una gran montaña, que tiene la intención de resaltar a quien sea que lo ocupe, es un motivo al que se recurre durante toda la película, no solamente en esta parte de la tocata. En este caso no es cualquiera el encargado de la dirección, sino es el reconocido Leopold Stokowski, que junto con Disney inició el proyecto de Fantasía. Con cada movimiento realizado por Stokowski (que se ve en sombra), se ilumina su rostro y sus manos.

El director también sobresale por la posición en contrapicado que tiene en la pantalla, cuya función es engrandecer lo que se encuadra, "...hacen aparecer a los sujetos como fuertes, imponentes, una persona puede aparecer amenazante, autoritaria o benevolente"²⁵ y a comparación de Stokowski los instrumentos se ven más pequeños.

2.- Aparecen en sombras los instrumentos que se van escuchando, es necesario recalcar que aunque se ven las sombras de los ejecutantes, la importancia es para el color del sonido y en este caso los personajes son los diferentes instrumentos, sin tener un protagonista.

²⁴ Linares Marco Julio. El guión, elementos, formatos, estructuras. Ed. Addison Wesley Longman. 1998. pp. 291-293. Fondo: último plano. Antecedente: es la relación de hechos anteriores al arranque de la acción, que hacen posible y justifican la historia de una obra dramática.

²⁵ Tostado Span Verónica. Manual de producción de video, un enfoque integral. Alambra Mexicana. 1996. pp.183. Toma de cámara con punto de vista bajo.

- El director desaparece con un oscuro y en la esquina inferior izquierda aparece la familia de los instrumentos de aliento: las flautines iluminados con el azul y después en color verde se ven las melodiosas flautas.
- El turno de la familia de los violines se aprecia en un fondo naranja, mientras Stokowski realiza su trabajo de dirección.
- Sobre un fondo anaranjado se observan los contornos de nueve violinistas.
- Triples sombras rojas de chelistas aparecen en sincronización con la música sobre un background azul.
- Con el color azul hace su aparición una mujer tocando las cuerdas del arpa de brillo dorado.
- Posteriormente es el turno de los instrumentos de viento como son las trompetas y trombones.
- Después de que aparecen nuevamente el arpa, los de aliento y en triples sombras los violines, se presentan en escena las percusiones.
- Sobre un fondo amarillo, la sombra de un violinista, da paso a mostrar en triples sombras, como es ejecutada esta familia de las cuerdas.
- Las trompetas y trombones también en triples sombras, le dan paso a tres cornos franceses se aprecian en siluetas y se encienden cuando su voz se escucha.
- Las siluetas de tres violonchelos sobre el fondo rojo, van ejecutando cada nota de la tocata.

Esta es una descripción breve de cómo se conforma la imagen visual en el inicio de la tocata, pero lo principal es que nos muestran cómo esta conformada una orquesta y quiénes son los que participan en ella. También es necesario resaltar que durante toda la Fuga, las imágenes se van concretando, el tema se repite siete veces en su curso y en cada tiempo la forma gráfica cambia con el desarrollo del tema musical.

Consecutivamente aparece lo que le llamaremos música abstracta porque también es reflejada visualmente en imágenes abstractas, pues se plasman abstracciones geométricas y diseños de color, los cuales tienen diferentes connotaciones según la interpretación del espectador.

3.- Entre las nubes, aparecen líneas al compás de la música, aparentando las gotas de lluvia, que después aparentan un conjunto de arcos de violines moviéndose al compás de la música.

5.- Las nubes azules van cambiando a un color amarillo, mientras se escuchan los violines y se ve en la imagen esa aparente tormenta (conformada con los arcos).

6.- Con el fondo amarillo que va cambiando a rojo, las líneas en movimiento dan la impresión de que son las cuerdas de un arpa.

7.- Sobre un fondo azul marino, se simulan destellos que se pueden interpretar como estrellas. Cuatro líneas en movimiento figuran como las cuerdas de los violines en el momento en el que se escuchan.

8.- Las llamadas y respuestas musicales son interpretadas con conjuntos de círculos que dan la apariencia de focos de diferentes colores. Éstos que van en movimiento grupos de tres pueden interpretarse también como notas musicales.

9.- Los violines que se escuchan son plasmados con movimientos de arcos, posteriormente se crean formas de cuerdas llamando y unas sombras contestando.

(Las primeras nubes son claras, después el fondo amarillo simula que es la hora en la que está el sol, el rojo y con el fondo azul marino se simula la noche).

10.- Entre las nubes se empieza a formar con líneas curvas un camino que se va alargando.

11.- Las líneas con movimientos al compás de la música dan la impresión de que la tierra se mueve.

12.- En el cielo entre las nubes se forma una catedral gótica, muy luminosa, de donde se desprenden rayos de luz que bajan hacia la tierra.

13.- En un fondo negro aparecen muchas luces de colores, dan la impresión de que son estrellas cayendo del cielo.

14.- Sobre ese fondo negro aparecen formas rojas y amarillas que abren el paso a una piedra que va caminando de la pantalla hacia el fondo.

15.- Rayos de luz dan paso al fondo rojo en donde un juego de luces, ilumina cada cambio de notas.

16.- Entre las nubes, sale el sol siguiendo el ritmo de la música. La conclusión de Bach con la segunda puesta de sol y unas columnas de luz sugieren las pipas de un órgano.

17.- Destellos de luz se construyen sobre una pantalla negra encima de ellos, para regresar a la imagen del podium. La pieza musical termina con un bajo cielo de color rojo como una sonrisa del amanecer.

“La Toccata y fuga en re menor” es construida de tal manera que la música explica la pantalla y la pantalla la música. La fuerza de las imágenes de Disney vienen de su claridad y simplicidad, él busca la visualización del estudio de la toccata. Los pensamientos en la música pueden no ser entendidos en todas las cosas que se ven en la pantalla, entonces así los espectadores pueden sentir la profundidad en la música.

Una historia conocida sobre “La toccata y fuga” dada un martes por la tarde de un 8 de noviembre de 1938, John MacLeish sugirió una historia artística con el estilo de John Barrymore. Comenzaron hablando acerca del contraste entre la pantalla y la música. MacLeish sugirió que la Toccata incluyera una enorme figura moviéndose lentamente en contraposición con la música, o justo lo opuesto, cuando existiera un ritmo lento, se formara una pequeña imagen.²⁶

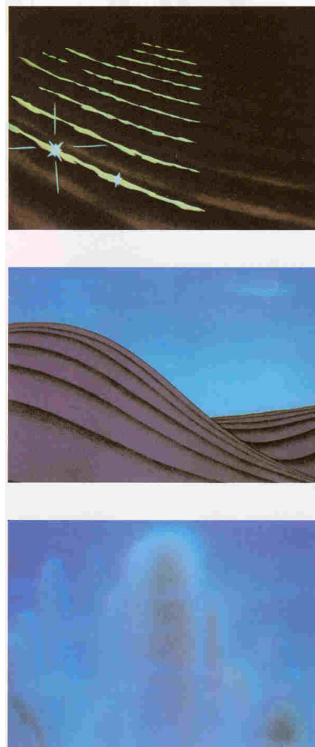
Disney había estado interesado en películas abstractas desde que vio “Len Lye´s” una película animada abstracta de colour box, a mediados de los 30. Primera película con pinturas en la película misma.

Stokowski condujo una vez un concierto experimental combinando la música de la orquesta de Filadelfia con una armonización de diferentes colores, entonces Disney decide hacer la primera selección sobre el programa de Fantasía, fue un avanzado experimento interpretando los tonos de colores y los patrones sonoros en música, moviendo los patrones sobre la pantalla por diseños.

²⁶ Crf. Culhane John. Op. Cit. pp.36

La idea del color que manejan en la película es muy vieja, el órgano de color es la llave para toda la idea. En 1928 hubo una demostración similar, Disney tuvo una charla con Oskar Fischinger²⁷ y vio sus abstracciones en color puestas con la música adecuada, tuvo la idea de tener su trabajo en el concierto de realización, fue así como este hombre fue empleado para la realización de la tocata.²⁸

“La Tocata en fuga” fue escogida por su magnífica música, con el objetivo de lucir la música por sí misma y que se catalogará como una cinta de interpretación.



²⁷ Ibidem.37 Este hombre fue el pionero de la animación de líneas abstractas y figuras con música. Hizo la primera película a color en Europa, llamada Kreise (circles). Las animaciones a color de Fischinger de un episodio sinfónico llamado “Radio Dinamycs” fue planeado por el gran reparto de 1937 y pudo haber tenido la primera secuencia abstracta en una realización comercial, pero él lo hizo fuera de tiempo y de presupuesto.

²⁸ Idem.

5.- ANÁLISIS DE LA PELÍCULA FANTASÍA 2000

5.1.-Temas con una historia definida

Una de las composiciones musicales con una historia definida es la "Marcha Pompa y Circunstancia", porque plasma en sus imágenes los capítulos del libro del Génesis, sobre el arca de Noé.

Esta parte de la historia bíblica narra cuando Dios se da cuenta de la corrompida conducta de todos los mortales sobre la tierra y decide exterminar toda la malicia con un diluvio; por esta razón establece una alianza con Noé (hombre justo), para crear un arca y salvar a cada una de las especies.

En Pompa y Circunstancia marchas nº 1, 2, 3 y 4 de Sir Edward Elgar, se plasma esa ardua tarea de embarcar a todos los animales en el arca y todas las dificultades que tienen Noe y el protagonista "Donald" durante el diluvio.

LA IMAGEN VISUAL

1.- Los animales son los personajes de orquestación que juegan un rol secundario, sin embargo su presencia es de suma importancia porque en el sentido temático son los actores principales de la historia base. "... de todos los animales de toda especie meterás dos en el arca, macho y hembra, para que vivan contigo".¹

¹ La Biblia. Libro del Génesis. Desde el Diluvio Hasta Abraham. Cap. VI. p.6

2.- PATO DONALD

El equipo responsable de la realización de Fantasía 2000, decidió que después de seis décadas de rivalidad entre Mickey y Donald, se le diera la oportunidad a este último, de una secuencia propia.

En la historia del Arca de Noé, es el representante de su especie "los patos", siendo el protagonista porque colabora con Noé para alcanzar la meta de salvar a las especies. En sus esfuerzos por cumplir su misión, Donald tiene dificultades y defectos que le obstaculizan llegar a la meta; estos elementos envuelven al personaje de simpatía y hacen que la trama tenga el género de comedia.



Este personaje les enseña a los niños los valores de entrega a los demás, como la cooperación, por encima de los intereses personales (como podría haber sido, en su caso, buscar a Daisy).

3.- PATA DAISY

La pareja de Donald, juega un papel interesante durante la trama, ella da equilibrio a lo que representa Donald, con un sentido de responsabilidad por cumplir la tarea y teniendo la razón en sus acciones, es de gran importancia para poder lograr subir a los animales.

4.- NOE

Es representado como un hombre viejo (barba larga y canas), índice de la experiencia y preparación, por esas características es el elegido por Dios. "Noé fue un varón justo y perfecto en sus días, y siguió a Dios".

VESTIMENTA DE LOS PERSONAJES

1.- Las parejas de animales

Cada pareja tiene su propia personalidad y con sus múltiples colores, enriquecen la trama, retocando las virtudes de cada una de las especies.

2.- Donald: Al principio aparece desnudo descansando y posteriormente se viste con una túnica roja

3.- Pata Daisy: Con una túnica con gorra color azul.

4.- Noe: su túnica roja larga.

ESCENARIOS:



El arca de Noe, es el escenario principal en donde se desarrollan la mayoría de escenas, también se aprecia la naturaleza y la tempestad.

ATMÓSFERAS:

Los truenos, relámpagos, la lluvia y el viento son los factores en las que se desarrolla la trama y le dan forma a la atmósfera en el momento de la tempestad.

Encontramos la atmósfera de calma, cuando está el día soleado, antes de subir al arca y cuando finalizan el recorrido.

CONNOTACIÓN

Argumentando la historia en la Biblia, en el antiguo testamento, acerca del arca, en donde Dios castiga a la humanidad por su mala conducta, manda un diluvio de 40 días. Noé es el elegido como nuevo patriarca de la humanidad para llevar a cabo el mandato divino, de construir un arca para salvaguardar a una pareja de cada especie.

Es importante resaltar que son salvados los seres que a pesar de sus defectos, muestran la intención de hacer el bien o de regenerarse. Noe juega el papel de lo correcto, lo adecuado, la figura bondadosa, el modelo a seguir, como lo plantea la historia bíblica.

El arca es el elemento simbólico y significa la nueva alianza, es el medio por el cual Dios hace saber al hombre que él es el único medio para la salvación.

El personaje central es Donald y en la historia es representante de los patos; sus defectos como la ira, la necedad, la impertinencia, su imprudencia, su torpeza y su ignorancia, hacen que la resolución de los conflictos sean simplemente circunstanciales, pues el destino lo ayudan a lograr el éxito.

La tempestad simboliza todas las adversidades, el enfrentamiento del hombre hacia una circunstancia ajena que no puede controlar. Gracias al logro de vencer las adversidades la animación tiene el giro de comedia.

Daisy juega el rol de la mujer sumisa que siempre está apoyando de su amado, lo impulsa a cumplir su misión.

MÚSICA



La música de Edward Elgar reflejaba el ambiente optimista a pesar de la época en que fue escrita. La Primera Guerra Mundial (1914-1918) cambió aquel ambiente y cambió también a Elgar².

Su primera marcha *Pompa y Circunstancia* es considerada como una música rimbombante, con un ritmo alegre y majestuosos. Tiene varios movimientos musicales, primero inicia con un *allegro con Fuoco*, es decir con brio o vigor, posteriormente pasa a un *molto maestoso* es decir muy majestuoso (con gran dignidad) y finaliza con un tiempo *Piu mosso* (movido y rápido).

AUDIOVISIÓN

1.- Las trompetas inician la pieza musical, acompañadas con la imagen de los cuernos alargados para llamar a los animales. Esta sincronización da como referencia a la era en la que está situada la escena en donde se desarrolla la historia bíblica.

2.- Al llamado de los cuernos empiezan a aparecer las parejas de diferentes animales, las imágenes son continuas y breves, se alcanza a apreciar la reacción de los personajes, se distinguen en la siguiente secuencia:

- Una pareja de elefantes atienden al llamado levantando sus trompas
- Un cuerno que continua el llamado
- Un par de cebras levantan sus cabezas



² Elgar, un músico autodidacta, de una familia de la clase media baja -- católico además -- un intruso en toda la extensión de la palabra. aunque intensamente patriota. Elgar era también un pacifista que halló difícil reconciliarse con el sufrimiento de la guerra.

- El cuerno nuevamente
- Un par de rinocerontes y las gaviotas en sus ornamentas
- Dos koalas entre los bambúes
- Dos zorrillos
- La pareja de cabras
- Las jirafas
- Los castores
- Dos canguros saltando en la llanura
- Un par de chimpancés colgándose en las ramas de la selva
- Dos camellos caminando en el desierto
- Un par de camaleones sobre una piedra en el desierto
- La pareja de ramas sobre un estanque
- Una pareja de osos polares que se deslizan alegremente y juegan sobre la nieve
- Un par de hipopótamos saliendo del agua
- El par de lobos sobre una colina a contra luz de un atardecer, acechan a un conejo y al escuchar el sonido del llamado (en sincronización con las campanas de la música) se echan a correr, apareciendo el segundo conejo atrás de ellos.
- La pareja de águilas inician su vuelo desde un peñasco
- Un cuadro abierto con muchos animales caminando hacia un mismo sentido.

3.- En una toma abierta, todos los animales van hacia el arca, se ven los rayos del sol iluminando el arca y unas águilas cruzan por la pantalla hacia el mismo rumbo.

4.- Hay un movimiento de la cámara de abajo hacia arriba hasta llegar a la proa del arca en donde se ve a Noe tocando el cuerno.

5.- En la toma abierta de una colina vienen bajando velozmente todos los animales sacando polvo a su paso (caballos, cabras, camellos, etc.)

6.- Un par de tortugas caminan de derecha a izquierda de la pantalla y en el sentido contrario un par de caracoles, seguidos por múltiples patas de animales que corrigen el paso de las tortugas al voltearlas.

7.- El dibujo del arca se aprecia con un movimiento en *back* de la cámara, en donde se ve Noe observando su plano, posteriormente lo hace a un lado cuando reacciona ante la llegada de los animales y sale de cuadro.

8.- Desde un ángulo del arca, Noe pasa caminando entre los animales con su callado en una mano y el plano en la otra.

9.- De los brazos hacia abajo se observa la larga barba de Noe, llevando su plano en la mano y cruzando entre los animales.

10.- Noe sube por una colina con un paso acelerado, hacia una pequeña casa.

11.-Las manos de Noe van abriendo paso, hasta llegar a donde se encuentra descansando el Pato Donald, desnudo sobre una hamaca y sosteniendo en su mano una bebida. Donald se sobresalta al ver a Noe y cae de la hamaca después de dar unos giros sobre ésta y al descubrirse desnudo se cubre con la hamaca.

12.- Daisy sale de una cabaña y recoge del suelo la ropa de Donald, las que posteriormente le entrega.

13.- Donald se pone la ropa mientras corre hacia Noe, del que solamente se distinguen sus pies, barba y las manos sosteniendo un plano.

14.- Noe desdobra el plano y señala con su mano una figura en donde se aprecia una nube con lluvia y un trueno sobre el arca.

15.- Donald lo piensa con el sol detrás de él y riéndose lo señala, en ese momento se ven brevemente nubarrones con relámpagos y sobre el pato comienza a caer la lluvia.

16.- Donald se sorprende y voltea a ver a Daisy quien lleva un paraguas.

17.- Donald molesto camina, le arrebató el plano de las manos de Noe y tropieza con un par de tortugas y cae en un charco de agua.

18.- Daisy acude con el pato y lo socorre con un pañuelo que saca de su manga, esto provoca que jale el pendiente que lleva puesto (Un corazón dorado), el pato lo levanta y se lo devuelve y en símbolo de agradecimiento ella da un beso a Donald que se inhibe.

19.- El pato comienza a caminar hasta llegar frente a los animales, les muestra el plano y les indica que deben ir hacia el arca, pero obtiene una negativa.

20.- Donald se enfurece y en ese momento cae un relámpago detrás de los animales, se asustan y corren hacia el arca. Donald sorprendido se otorga el crédito de lo ocurrido.

21.- Al cambio de música que es el inicio de la pompa, se ven algunas parejas de animales subir por el muelle de acceso al arca.

22.- Donald dirige sarcásticamente el tránsito de los animales.

23.- En un plano abierto se ve la fila de animales que entran en el arca.

24.- Donald continúa dirigiendo a los animales y al ver a la pareja de patos, su gesticulación es de sorpresa.

25.- Una pareja de dragones y un unicornio enfrentan dificultades sobre una colina.

26.- Donald empuja el trasero de un hipopótamo y al no obtener resultado toma a un puercoespín inserta sus púas en el animal y logra hacer que avance.

27.- Donald ríe burlonamente por el acto anterior siendo embestido por la retaguardia por un rinoceronte que lo arroja por los aires y cae en un charco de agua.

28.- Daisy con su paraguas camina junto al par de elefantes, ella al darse cuenta rescata a un par de ratones que iban a ser aplastados por la pata de los elefantes.

29.- En el interior del arca con un movimiento de arriba hacia abajo, las aves vuelan, los koalas pasan sobre las vigas y se ve la toma de la puerta donde continúan entrando más animales.

30.- Donald en la entrada va pasando revista a las parejas de animales que van entrando. Marca en el pergamino con una paloma a cada pareja. Cuando llega al dibujo del el y su pareja se da cuenta de la ausencia de Daisy.

31.- Donald se apresura a salir del arca para buscarla chocando con la trompa de un elefante, pasando por arriba de éste sin darse cuenta de que ella entra al lado del elefante.

32.- Donald se hecha a correr hacia la casa, pero una inmensa ola se aproxima hacia él. Daisy desde una de las ventanas del arca se percata de este hecho exaltándose, cierra los ojos para evitar ver la catástrofe. Mientras tanto Donald corre desesperadamente y se cuelga de la puerta que está cerrándose, para cuando Daisy abre los ojos, la ola cubre todo lo que había. La música va acompañando el suspenso de la escena.

33.- Desde el interior en la parte baja del arca, el pato Donald abre una de las ventanillas y observa el poderío del agua que arrasa todo a su paso. Daisy en la parte superior del arca observa lo mismo y ambos por su lado se entristecen pues creen que han perecido.

34.- El arca sobre las violentas olas se mantiene a flote, mientras que en el interior, una pequeña fuga de agua trata de ser detenida por la mano de Donald.

35.- Un elefante se desliza sobre el suelo debido al declive del arca, se impacta con Donald estrellándolo contra los maderos del arca.

36.- El mismo declive hacia el lado contrario aleja al elefante y repitiéndose el declive inicial varios animales pesados aplastan a Donald, se hace un breve *fade out* del cuadro.

37.- En una toma abierta se distingue el arca sobre el agua, rayos de luz del sol sobre ésta, el agua en calma porque ya no llueve, la música cambia a un tiempo lento.

38.- Desesperadamente los animales salen por puertas y ventanas, todos se dirigen hacia la popa del barco, declinándolo notablemente.

39.- Se observa en la proa a Donald que suelta con anhelo y confianza una paloma y sin darse cuenta ésta regresa al lado de su pareja. Cuando las palomas se besan, Donald se sorprende y los separa para enviarla nuevamente al aire.

40.- La paloma hembra queda llorando desconsolada, Donald sensibiliza y reflexivo mira una foto de él con su amada.

41.- Varias parejas de animales se ven unidas y Donald entristecido se refugia en el arca.

42.- En otro lugar de la cubierta Daisy también extraña de manera nostálgica a su amado y abre su pendiente de corazón en el que está la foto de ambos.

43.- En ese instante llegan hasta Daisy y la paloma hembra el palomo con una rama, este acto alegra a la patita.

45.- Se ve el arca sobre el agua que inmediatamente desaparece como si hubiera un desagüe artificial; el arca queda sobre una gran roca.

46.- Este movimiento produce que Donald salga por una de la ventanas afianzándose de la cola de un cocodrilo que a su vez se sujeta de otro cocodrilo y éste a su vez de la cola de una serpiente que está a punto de devorar un par de ratones, lo cuál no logra pues es jalada por el peso de los demás. Al compás de la música en un tiempo más alegre Los animales van descendiendo pero la víbora se anuda de una de las vigas lo cual evita que Donald se estrelle con el suelo en donde se encuentran varios cangrejos que inmediatamente agraden a Donald, algunos se logran afianzar a él, la víbora se esfuerza y logra regresar a todos los animales

47.- Donald es lanzado hasta la gran puerta del arca la cual comienza a abrirse y él se desliza sobre ésta hasta llegar a una de las cuerdas de contrapeso que lo atrapan y lo jalan velozmente hacia arriba pasando justo detrás de Daisy que cruza por un puente interno y no se percata a tiempo y justo cuando voltea el Pato ha desaparecido.

48.- Donald es llevado por la cuerda y es apachurrado por los engranes y al ser liberado desde las alturas se desploma sobre el suelo y de manera cómica en lugar de ver pajarillos sobre su cabeza, se ven parejas fluorescentes de animales.

49.- Al cambio de la música que se hace más intensa, se ven salir de manera majestuosa a los animales que marchan en parejas hacia el nuevo lugar.

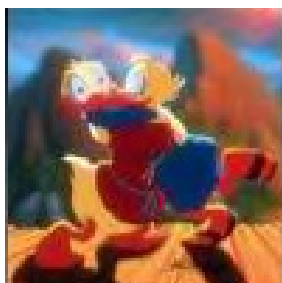
50.- Donald procura el tránsito de los animales y es pisado por un hipopótamo, salta del dolor, posteriormente una comuna de conejos pasa sobre él, finalmente la pata de un paquidermo lo aplasta haciendo que atravesase el suelo y justo detrás del elefante cruza Daisy sobre el agujero que ha quedado.

51.- Donald inconsciente y atolondrado saca su cabeza por el agujero pero la Patita ya ha pasado, evitando que se encuentren.

52.- Se ve la toma abierta del arca sobre una gran montaña y los animales descendiendo de ésta, mientras que Donald se detiene desconsoladamente en la puerta del arca, mira con tristeza y ahínco la foto con su amada.

53.- Daisy que va descendiendo la colina, desolada y triste se percata de que se le ha caído su pendiente, mientras tanto Donald que barre el acceso del arca encuentra el dije de corazón, lo toma con su mano y en ese momento Daisy coloca su mano sobre la de él, ambos reaccionan y se miran sorprendidos.

54.- Daisy y Donald amorosamente se lanzan el uno contra el otro, ella lo afianza con un beso que lo hace bailar de la emoción al ritmo de la música; flota brevemente y al estar sobre el suelo con el justo movimiento final de la música se toman de la mano y comienzan a caminar, se detienen y se abrazan y quedan contemplando un arcoiris sobre las montañas con cascadas, produciéndose así el oscuro final.



5.2.- Temas con imágenes definidas

La pieza musical "Rapsodia en Azul", muestra una historia con imágenes definidas, sin embargo se van contando varias historias simultáneamente, éstas chocan unas con otras y al final se resuelven. Para efectos de estudio se dividirá por historias.

PERSONAJES (en orden de aparición)

Historia 1: Joven con piel morena, labios anchos, ojos y orejas grandes.

Historia 2: señor ojeroso, obeso.

Historia 3: Un matrimonio con una pequeña niña de unos siete u ocho años aproximadamente.

Historia 4: Una pareja de esposos, una señora obesa, rubia y con un carácter altivo. El señor gordito, chaparrito, bonachón, de bigote, sumiso e ingenuo.

Durante toda la trama aparecen diversos personajes secundarios: una señora, meseras, un portero, el supervisor de la obra, la maestra de piano, la maestra de danza y pareja de bailarines.

Los personajes de orquestación son los tumultos de gente en la calle y en el metro, las alumnas de la escuela de danza, gente en el parque, en la tienda de ropa y en el bar, trabajadores de la construcción, etc.

VESTIMENTA DE LOS PERSONAJES:

Historia 1: Joven: overol con una playera azul, cuando va a su trabajo utiliza el casco industrial.



Historia 2: Señor ojeroso: traje y sombrero.

Historia 3: Un matrimonio con una pequeña niña:

Señora: traje sastre

Señor: Traje y sombrero

Niña: Vestido color rojo y sombrero. Con las diferentes actividades, cambia de ropa: para jugar tenis, tocar el piano, natación, danza.

Historia 4: Una pareja de esposos

Señora: Con un abrigo con peluche (elegante), una boina, zapatillas.

Señor: Traje color negro.



ESCENARIOS:

Calles y edificios de la ciudad de New York, un café, una construcción, la calle, el metro, tiendas y los departamentos en donde viven los personajes de las historias.

CONNOTACIÓN

“Rapsodia en Azul”, narra con dibujos modernistas, historias de la gente citadina. Como primer elemento se encuentran los edificios que nos sitúan en la ciudad de Nueva York.

Además refleja la vida agitada, el exceso de población y algunos de los problemas que se viven en la metrópolis. Por ejemplo la falta de empleo, la cotidianidad, el ajetreo diario en las calles y en el metro.

Todos los personajes está cansados de sus actividades, pero el final es alegre, cada uno encuentra su verdadera vocación. El mensaje es que todos los seres humanos no sólo debemos hacer por hacer, sino ser lo que nos gusta hacer. Mucha gente vive la vida de otros, sin encontrar lo que realmente le gusta, plantea la búsqueda de nuestros verdaderos intereses, la satisfacción por el trabajo, la equidad.

MÚSICA

Se dice que la “Rapsodia en Azul” es una insolencia de George Gershwin³ orquestada por Ferde Grofe y estrenada por la orquesta de Paul Whiteman en 1925.

La obra tenía muy pocos elementos negros -sólo la ignorancia de la época sobre música afro americana pudo hacerle decir a un crítico que el melodioso tema de la segunda parte era un blues y no a todos les gustó esa combinación de aires lisztmanianos con ritmos modernos. Actualmente la música “Rapsodia en Azul” se considera una pieza contemporánea y con el tiempo su encanto se volvió imbatible.⁴

³ George Gershwin es el mayor símbolo de la música estadounidense de los años 20 y 30. Combinando lo erudito y lo popular, creó un estilo tan original como su tiempo, le puso sonido al gran sueño americano.

⁴ Especialistas de música han llegado a estas conclusiones.

El mundo de George Gershwin era Norteamérica y este lugar se identificó con su música porque expresa de modo vertiginoso toda la grandeza y toda la trivialidad de la vida urbana estadounidense.

En un mundo dominado por el dinero y la especulación, George Gershwin eligió la música, su modo de componer y tocar el piano tenía el encanto y la rudeza de la sociedad.

AUDIOVISIÓN

1.- Con las primeras notas musicales interpretadas por un clarinete, se trazan líneas que van adquiriendo la forma de los edificios, poco a poco se muestra una parte de la ciudad de New York. Se van cubriendo con color algunos edificios, en la parte derecha inferior se ilumina en amarillo una puerta y la toma hace un zoom in hacia los edificios.

2.- Con *zoom in* se va disolviendo un viaje a través de las ventanas hasta llegar a una habitación, en donde con un paneo de derecha a izquierda se observan discos de acetato sobre el suelo, ropa y zapatos. Cabe señalar que únicamente los objetivos a primer plano y con luz tienen color, el resto se mantiene en grises.

3.- Se descubre al personaje de la historia uno, un muchacho de la raza negra, que se encuentra dormido sobre la cama. La toma se cierra con un reloj despertador sobre un buró y el joven sosteniendo en sus manos unas baquetas.

4.- El joven comienza a despertarse con dificultad, con una de las baquetas levanta el despertador para observarlo, éste marca las 8:00 de la mañana, se sorprende y se levanta de la cama con un gran salto.

5.- Al saltar de la cama, abre la cortinilla de la ventana, dejando entrar la luz del sol, el joven sale disparado del cuarto.

6.- Aparece el joven en el cuarto de baño y velozmente al ritmo de la música (allegro) se cepilla los dientes y se afeita. Sale disparado y se aprecia a cuadro solamente su ropa.

7.- Se pone su ropa de trabajo y se dirige al refrigerador en donde bebe una botella con leche.

8.- A las afueras del edificio un lechero deja dos botellas de leche, las cuales son husmeadas por un gato que logra abrir una de ellas.

9.- El personaje baja velozmente las escaleras del edificio, hasta salir por la entrada principal; a su paso el gato queda atrapado en la botella de leche.

10.- En una ventana una señora se dispone a comer una dona y justo antes de dar el primer mordisco el personaje pasa velozmente llevándose consigo la dona en el cuello.

11.- Al darse cuenta de que trae la dona en el cuello, decide comérsela y lo va haciendo al tiempo que va saltando unas barricadas de aviso de construcción.

12.- El joven continúa corriendo y al llegar a una esquina, mediante un giro que hace en un poste de luz, se sujeta del camión repartidor de periódicos, el cual avienta un periódico sobre el suelo.

13.- De la portada del periódico con un *zoom back* aparece un nuevo personaje que toma el periódico mientras bebe una taza de café en algún paraje, se ve a la mesera que se lo sirve, detrás de él se ven repetidamente tumultos de gente que entran y salen del metro (cuando la música acelera).

14.- El señor de sombrero, al terminar su café busca en sus bolsillos dinero, pero no tiene éxito, al lado suyo otro individuo que se pone su chaqueta tira una moneda que queda sobre la barra, el señor intenta avisarle al sujeto sobre la moneda, pero éste ya se ha ido. Deja la moneda en la barra y sale del restaurante.

15.- El señor camina por la calle, el paso del camión repartidor de periódico indica el cambio de escenario al acceso de una construcción, allí el joven de raza negra baja del camión y entra corriendo hasta el checador, en donde su superior molesto lo espera.

16.- Al registrar su entrada corre hacia el elevador de la construcción con su remachadora en mano y sube a iniciar sus labores. Mientras se escuchan las escalas del piano en forma descendente, se ve la imagen de dicho personaje bajando en niveles las estructuras que va remachando, cuando llega al suelo toma el elevador y sube nuevamente.

17.- Con un paneo diagonal de arriba abajo y de derecha a izquierda simultáneamente, se cambia el escenario a la entrada de un lujosos edificio, en donde el portero sacude su traje y obtiene una postura gallarda y altiva, él advierte la aproximación de personas hacia la puerta que están por salir, éste se asusta y trata de protegerse pues un tumulto de gente sale velozmente por las puertas del edificio, que lo dejan mareado.



18.- El portero trata de reparar su postura y es sorprendido por otra tanda de personas que salen dejando a este hombre desaliñado y en el piso, mientras que un matrimonio con su hija, salen por la puerta. El señor checa su reloj, mientras que la señora despide a la niña que se va con la niñera.

19.- Se ve por la puerta al portero que sorpresivamente observa a una señora obesa intenta salir por la puerta, hasta lograrlo. La señora lleva consigo una perrita y a su sumiso marido.

20.- Un par de niños se ríe de la pareja, pues la señora lleva de la mano al señor como si fuera un pequeñito.

21.- Con un paneo la imagen nos muestra la entrada del tren subterráneo, en donde con un *travelling* de izquierda a derecha dentro del tren, se ven a los diferentes usuarios extremadamente apretados sosteniéndose de los pasamanos.

22.- Del subterráneo se ve salir a un grupo de personas que se mantienen prensadas, posteriormente toman las escaleras eléctricas, llegan a un elevador en donde recorren todo el ascenso, salen de éste y toman otro elevador que los dirige a un edificio. Finalmente con una toma aérea, se ve al grupo de personas que salen agitadamente y se introducen en las diferentes puertas que se observan, quedando a rastras un hombre a las afueras del elevador.

23.- Con un paneo rápido como disolvencia, hay un cambio de escenario a la construcción, en donde en lo alto se ven dos sujetos bebiendo café, mientras que una gran pesa golpea un bloque de pared y el personaje de la historia uno (raza negra) observa. Ocurrentemente este hombre detiene momentáneamente con su remachadora el golpeteo de la pesa sobre el bloque para poner en medio algunas nueces; cuando se han partido vuelve a impedir el golpeteo para recogerlas y comerlas.

24.- Con otro paneo rápido como de disolvencia la imagen cambia hasta la historia dos: el señor con sombrero, desalentado y triste camina por al calle hasta llegar a un puesto de frutas, en donde recoge una manzana roja que se encuentra sobre el suelo.

25.- El señor lucha contra el antojo y cubriendo sus ojos intenta dejar la manzana en su lugar, pero es sorprendido por un policía, que con macana en mano ausenta al personaje del lugar. El policía termina por comerse la manzana.

26.- Por otro lado, la niña (historia 3) que va con su nodriza es llevada a unas clases de ballet en donde no muestra ninguna actitud, porque se cae y choca cuando intenta hacer los pasos.

27.- La niña es llevada a clases de música, pero lo único que obtiene con sus alaridos es asustar a un perro y a su propio maestro, después es llevada a sus clases de natación en donde la rechazan porque lleva puesto un salvavidas, visor y aletas.

28.- La niña en sus clases de pintura, arroja un bote de pintura a su maestro; en las clases de gimnasia se enreda con las cuerdas de los anillos, en la de tenis se esconde detrás de la raqueta y en la de piano lucha con el banquillo que se va hacia atrás mientras ella toca, la ejecución de la música proviene de un pianista que se encuentra en el piso superior.

29.- Con un paneo y una disolvencia se aprecia una acera en donde está un cilindrero con un mono y un vendedor de rosetas de maíz, el monito le pide dinero al vendedor pero es ignorado, por lo que toma con el bote algunas rosetas, el vendedor se altera y en ese momento cruzan por la escena la señora iracunda con su perro y su marido.



30.- El marido (historia 4) es atraído por el mono, regresa e imita al animal, con lo que se provoca un breve baile entre los dos y es la señora quien lo interrumpe tomándolo del cuello y se lo lleva.

31.- La pareja llega a una tienda de artículos para mascotas en donde el marido es atiborrado por múltiples objetos que la señora lanza sobre él.

32.- El señor se dirige triste hacia una ventana, el hombre del sombrero se apoya en la cornisa de la azotea de un edificio, el personaje de raza negra se recarga desolado en la trabe de la construcción y la niña que está en las clases de violín se acerca abatida a la ventana.

33.- Todos los personajes miran desde su posición a una pareja joven que patina sobre una pista de hielo al compás de la música que va en un ritmo lento.

34.- La pareja de bailarines inspira la imaginación primero de la niña que se ve bailando con sus padres felizmente, el hombre del sombrero se mira bailando feliz y checando una tarjeta de empleo y marcando sobre el hielo un signo de pesos; el muchacho de raza negra se imagina con un *frack*, deslizándose sobre el hielo y tocando varios tambores que van al compás de la música; en cuarto lugar se ve al sumiso esposo que baila libremente y con un gran salto simboliza la libertad volando entre las aves.

35.- El esposo es interrumpido de sus pensamientos por el vendedor de la tienda que le muestra la larga cuenta por pagar; secundando al piano el muchacho de raza negra utiliza sus baquetas al tiempo que se desliza, llega hasta su remachadora y observa repetidamente las baquetas y la remachadora, decide botar la remachadora y ésta se desliza por un conducto hasta caerle a las manos al hombre del sombrero que va pasando por la calle.

36.- El hombre de sombrero es confundido con un obrero y el contratista de la obra lo sujeta y lo introduce a la construcción mostrándole el horario de entrada, el hombre felizmente sube por el elevador.

37.- En el elevador continuo baja el muchacho de raza negra que sale corriendo hacia la calle e intenta detener a alguno de los taxis que pasan frente a él.

38.- La niña sobre la ventana que sujeta su pelota es obligada a ponerse una chaqueta y un sombrero, en la lucha arroja la pelota por la ventana y ésta cae hacia la calle, ella baja por las escaleras para recuperar su pelota.

39.- El hombre de raza negra se encuentra en una esquina, junto a él pasa un niño sobre un carrito de madera, el hombre toma el carrito y escapa con el juguete, la pelota rebota sobre el hombre de raza negra y luego en una ventana por donde sale el papá de la niña; posteriormente pasa por otra ventana, de donde sale la mamá de la pequeña, ambos miran la pelota caer en medio de la calle y varios carros comienzan a frenarse.

40.- La niña desafortunada corre tras la pelota y justo en medio de las luces de los carros que la rodean es rescatada por sus padres.

41.- El hombre del sombrero trabaja felizmente en la construcción y una de las grúas, sujeta accidentalmente a la señora que camina junto al esposo sumiso, él no se percató de la acción pues lleva consigo muchas cajas que le impiden ver.

42.- El señor al percatarse de la ausencia de su esposa, observa un anuncio de un concierto de jazz pegado en un póster.

43.- El hombre de raza negra sale con el carrito del tren subterráneo, llegando hasta un lugar en donde tocan jazz. El joven se introduce, se sienta frente a una batería y comienza a tocar.



44.- Con un paneo en el mismo lugar se ve a la esposa danzando junto con unas bailarinas, el hombre del sombrero saluda a la señora que cuelga de la grúa mientras el continúa trabajando. La niña feliz sobre los hombros de su papá y junto a su mamá caminan por la calle.

45.- Finalmente se abre el cuadro, sobre una calle en donde se ven múltiples lugares iluminados con focos de colores, provocándose con el final de la melodía un *fade out* a negros.



5.3.-La música que existe por sí misma o absoluta

La Sinfonía No. 5 en do menor de Beethoven en el repertorio de Fantasía 2000, está animada como música absoluta o por sí misma, pues presenta imágenes con distintas figuras geométricas que pueden o no ser definidas, es decir la imagen fue creada para la música.

ELEMENTOS VISUALES

PERSONAJES (orden de aparición)

Figuras geométricas que simulan a seres vivos:

- 1.- Mariposas
- 2.- Murciélagos



VESTIMENTA DE LOS PERSONAJES:

Las mariposas lucen con colores claros y los murciélagos se distinguen por el color negro.

ESCENARIOS:

Los dos escenarios que aparecen son el cielo y la tierra.

ATMÓSFERAS:

En el cielo se pueden apreciar nubes, rayos de luz que atraviesan las nubes, agua, burbujas y erupciones de la tierra. También se aprecian colores oscuros que son rotos por la luz.

CONNOTACIÓN

Manifiesta la lucha del bien contra el mal, el primero se plasma con colores claros porque la luz refleja el conocimiento, la belleza, la estética, la pureza, la vida. El contraste es la oscuridad, que es la ausencia, la ignorancia, la apatía, la muerte.

Por cuestiones culturales y morales se tiene la creencia de que el bien supera al mal, es por ello que la luz vence a la oscuridad en la película, no necesariamente en la vida real, porque si fuera de esta manera no habría injusticia, hambre, guerras, es decir destrucción. ¿Y qué decir de la gran oscuridad en la ignorancia?

El creciente interés por la naturaleza que caracterizaba al romanticismo encontró su expresión más viva en la música desde el comienzo. Muchas óperas de rescate otorgaban un papel destacado a la tormenta, la avalancha, el fuego, los hundimientos de barcos, las erupciones volcánicas y otras manifestaciones que colocaban al ser humano a merced de las fuerzas irracionales del Universo.

Los sentimientos que plasmaba Beethoven en su música son "la exaltación de todo lo humano, la idea de la fraternidad universal, la de la omnipotencia divina, la de la grandeza infinita de la naturaleza".

MÚSICA

La Sinfonía nº 5 en do menor, opus 67, de Beethoven , engloba un acto de desafío humano al destino, con su diminuto tema inicial que contiene suficiente energía para dar vida a toda una partitura.

El primer tiempo contrapone a un motivo simple que se manifiesta insistentemente, dentro del tono fundamental, después la música es más suave, pasa a otro motivo más suave y más dulce y termina en el primer ritmo.

Las notas intermedias forjan una armonía es dramáticamente tensa; el tiempo lento tiene variaciones sobre un tema cantable en mayor, después de las turbulencias del allegro. El sombrío scherzo, reincide en el tono fundamental que sirve de transición para el final que es desarrollado en el mismo modo mayor, compuesto en vibrantes acordes triunfales hasta llegar a un júbilo extático, afirmando el acorde fundamental.

AUDIOVISIÓN

1.- La orquesta en un foro semicircular, el director en el centro con una luz cenital que lo alumbra. Es la introducción a la música absoluta, nos muestran a la orquesta, para introducirnos después a lo que los creadores imaginaron con esta pieza, es lo que cada uno de nosotros podríamos imaginar en un concierto.

2.- Al compás de la música, entre nubes azules aparecen parpadeos de luz, de pronto se cubre la pantalla por una luz incandescente, que atraviesa las nubes de derecha a izquierda y hace que cambie la pantalla a color anaranjado.

3.- Entre el cielo azul nuevamente aparece un destello pero ahora de arriba hacia abajo, cubriendo toda la pantalla a color naranja. Al ritmo de la música cierra en abanico hacia el centro dejando una luz blanca vertical con el cielo nuevamente azul.

4.- El rayo horizontal anterior desciende con un *travelling* hacia abajo en donde se observa que el rayo va perforando las nubes generando brotes de agua en naranja y en cámara lenta suspendida. El rayo de luz es el que siempre lleva el compás de la música.

5.- Con una toma fija con un fondo de nubes en azul, van penetrando diversas barras de luz de arriba hacia abajo, hasta convertir la pantalla a blanco.

6.- Con un *travelling back* la imagen pasa del blanco a un rayo luminoso sobre un fondo azul que simula el cielo, dando el efecto de que la toma sale del rayo hasta que se observa el plano general.

7.- El rayo simula una cascada de luz entre las nubes, que continúa cayendo hasta caer con un movimiento rápido al agua.

8.- Se extiende el viaje de la luz bajo el agua rodeado de burbujas hasta llegar a algo que simula una roca, quedando la luz en *back* al objetivo, generando una contra sombra

9.- Se intercambia la contra sombra iluminándose el objetivo completamente con luz de primer plano y en fondo negro en donde se observan triángulos de colores incrustados en la roca.

10.- Con una toma abierta se aparenta la profundidad de una caverna (en el fondo del mar) en colores grises, excepto las figuras triangulares que se desdoblán poco a poco. Estas figuras representan a las mariposas que comienzan a ascender.

11.- Las mariposas vuelan agitadamente a través de la luz, las figuras predominan.

12.- Las figuras que han ido ascendiendo surgen de la superficie del agua generando chorros de agua que se levantan, variando su color.

13.- Cambia la melodía de presto a un lento y con un fondo azul y una barra vertical color púrpura se aprecian dos de las figuras que simulan mariposas jugueteando en la superficie del agua, se disuelve la imagen con uno de los chorros de agua que va cambiando de colores.

14.- Cambia a un fondo azul verdoso y amarillo, conservando la superficie del agua en la parte inferior de la pantalla de donde surgen burbujas que generan ondas acuáticas, donde aparecen dos de las figuras que continúan jugueteando. Una de las mariposas, la más pequeña le escupe jugando un chorro de agua a la grande, hasta que es atrapada por una burbuja que la hace ascender nuevamente, la grande la rompe la burbuja y la pequeña le vuelve a arrojar agua para luego irse volando.

15.- Después de una disolvencia del cuadro anterior, se aprecia una toma de izquierda a derecha, unas plantas con contorno morado que se ondulan con el viento, las mariposas van volando hasta salir de cuadro quedando solamente las dos del cuadro anterior que son las protagonistas. La música va creciendo poco a poco.

16.- En el tiempo fuerte de la música aparece desde el lado inferior izquierdo hasta el centro, líneas negras que cuarteán la imagen, seguidas por una sombra negra que baña la pantalla. El significado es que la tierra se empieza a cuartear.

17.- Las líneas negras se convierten a anaranjadas quedando en la parte superior como fondo, en tercer plano, nebulosas negras y azules. En segundo plano quedan las mariposas volando sobre el suelo cuarteado del cual brotan violentos destellos en color naranja que simulan rayos de fuego, levantándose con ello el suelo.

18.- Con un fondo azul cielo se ve la erupción lateral de la tierra de donde emerge un destello de luz amarilla, en ella aparecen múltiples figuras que por su forma de volar y el color aparentan ser murciélagos.

19.- Al compás del sonido brotan varios destellos amarillos de la misma manera; aparece una inmensa nube color negro y rojo en donde se aprecia una aglomeración de murciélagos negros.

20.- Con un paneo de izquierda a derecha se forma un espiral que parpadea en colores verde y naranja con un círculo en el fondo negro, después se torna a blanco y negro, las figuras de murciélagos atraviesan el espiral que se torna en color rojo y la imagen se va a negros brevemente.

21.- Sobre un fondo azul, las mariposas flotan en el aire concentradas en el centro, se ven sorprendidas expandiendo hacia fuera y después concentrándose en una franja horizontal hacia el fondo de la pantalla siendo perseguidas por la nube de murciélagos que aparece de arriba hacia abajo y hacia el fondo de la pantalla.

22.- Con el mismo fondo y desde un punto de vista lateral se aprecian del lado derecho de la pantalla la parvada de mariposas de colores y entrando de izquierda a derecha de manera disforme, la nube de murciélagos que las persiguen. Posteriormente aparecen las dos mariposas principales en primer plano que se dirigen hacia la masa negra y rojiza, la cual inunda la pantalla.

23.- Las dos mariposas sobresalen entre los murciélagos y uno de estos dispara sobre el ala de la mariposa mayor rompiéndosela. Las mariposas salen hacia la derecha mientras los de color negro invaden la pantalla.

24.- Con un fondo negro se aprecia a una de las mariposas protagonistas, que es perseguida por los murciélagos, que en contraste tienen un contorno rojizo y grisáceo. El fondo cambia violentamente con la música y en la imagen surge de arriba abajo varias veces una especie de paredes como montañas con texturas ásperas en varios colores.

25.- En un fondo azul las mariposas se concentran en un círculo al fondo y centro de la pantalla, siendo rodeadas por un aro de murciélagos moviéndose hasta quedar diagonalmente como un cinturón de asteroideas alrededor del sol.

26.- Con un *zoom in* que llega hasta una esfera brillante de las mariposas se generan unos paréntesis parpadeantes simulando campos de resistencia.

27.- Con el compás de la música entre las nubes azules surgen de arriba abajo en diagonal, un destello de luz blanca que acompañada de parpadeos, esta luz crece.

28.- En negros de la parte superior derecha hacia abajo se va desquebrajando lo que parece ser una corteza hecha por los murciélagos que huyen ante la luz, a la vez que se visualiza una mariposa volando entre ellos.

29.- Del cielo azul un destello de luz blanca destruye sobre un fondo azul y negro, cientos de murciélagos, siendo el primero desde la parte superior derecha hasta la inferior izquierda, el segundo de la parte superior izquierda a la inferior derecha, destruyendo la oscuridad.

30.- En un fondo azul y con nubes en la parte superior, la toma hace un *travelling back* en donde se aprecian columnas de luz horizontales, por donde hacen las mariposas.

31.- Con un fondo azul y una columna de luz al centro se aprecian las últimas mariposas ascendiendo, siendo la última una de las mariposas protagonistas. Terminando la pieza musical con la salida de ésta y con una ligera cortina negra que cae a la mitad de la pantalla. (El rayo desaparece hasta el siguiente cuadro en donde el narrador hace la presentación del repertorio).

CONCLUSIONES

La imagen visual y sonora en el cine de animación debe tener siempre la misma importancia, una imagen sonora no sólo acompaña a la visual, pues los receptores al igual que observan diferentes objetos en movimiento, escuchan diferentes sonidos con varios instrumentos y con un matiz determinado.

“Fantasía” y “Fantasía 2000” se basan en la sincronización de estos dos elementos, es decir en la audiovisión. La descripción de la sincronización se realizó lo más detallado posible, con una percepción propia; algunos de los lectores percibirán detalles que se pudieron pasar por alto, pero es muy interesante descubrir la gran infinidad de opciones que podemos agregar con las diferentes percepciones.

Los elementos visuales dan una secuencia y permiten determinar diferentes símbolos, por ejemplo: en la “Sinfonía No. 5 en do menor” de Beethoven, las figuras geométricas son descritas como mariposas de colores y las de color negro, como murciélagos; pero para otras personas pueden ser simplemente mariposas negras y de colores. Se pueden descubrir las figuras geométricas y darle una interpretación según las referencias simbólicas como el bien y el mal; manifestando un realismo intelectual.

En las pistas sonoras es necesario recalcar que la música es la base, pues no existen efectos sonoros para complementar las piezas musicales; lo que da diversas sensaciones son el timbre, el tono y la intensidad. Estas películas se fundamentan en un concierto sinfónico, se aprecia el director musical y toda la orquesta, para ambientar al público en una sala de conciertos, los instrumentos empiezan a afinar sus sonidos y cuando el director mueve la batuta, la música se refleja en los colores y en los diferentes personajes.

Por otra parte, la imaginación de los animadores de Disney (y de los que crean las historias, por supuesto) es asombrosa, vuelcan todo su talento en describir visualmente una música que en principio no fue creada para acompañar a unas imágenes determinadas.

Ambas cintas a pesar de que son realizadas en épocas muy distintas, tienen como característica, explotar las piezas más conocidas del repertorio docto universal de la música clásica. Aunque *Fantasia* se aboca más que nada a obras del siglo XIX y en *Fantasia 2000* predomina la recién pasada centuria. De allí, también, que los estilos sonoros sean diversos y entre ambas, se logre un panorama histórico musical.

Un elemento en común entre ambas películas es que para la dirección de estos conciertos se eligieron a los directores más prestigiados de su momento. Para la versión de 1940, fue Leopold Stokowski, quien por años estuvo frente a la Orquesta de Filadelfia y en *Fantasia 2000* le tocó el turno al norteamericano James Levine, quien desde 1975 ejerce el cargo de director musical del Metropolitan Opera House y es uno de los más conocidos maestros del momento, especialmente en el campo de la ópera.

La música clásica al ser universal permite que cualquier persona tenga alguna referencia o conocimiento de ésta y además de utilizarse en sincronización con las imágenes como un entretenimiento o de forma didáctica, nos representa las épocas y costumbres de una sociedad.

La primera película fue un riesgo para Disney, porque el público tardó mucho tiempo en aceptarla, pero es trascendente resaltar que la sincronización es muy precisa para la época de su realización. "*Fantasia 2000*" repite la misma fórmula con obras musicales distintas (excepto el *Aprendiz del Brujo*), ayudándose de los avances tecnológicos. Gracias a éstos se aprecia mayor agilidad en los movimientos, más cambios de escenarios, se juega más con las perspectivas y los colores.

En la animación de música por sí misma, se encuentran una serie de imágenes abstractas (colores, líneas, círculos, etc.). Estos elementos gráficos, son medios de expresión, representan no sólo una coloración o rayones sin forma, sino signos abstractos con imágenes indefinidas pero que contienen una significación.

En la "Tocata y fuga", los instrumentos se representan con colores, es decir cada sonido se identifica con un color, por lo tanto el lenguaje gráfico, a parte de percibir un fin estético, hace que el espectador recree sus sentidos.

Las historias con imágenes con temas definidas, plasman una serie de imágenes que no plasman una historia en concreto, pero se relacionan unas con otras, son una serie de personajes que van compartiendo el escenario para expresar un movimiento, una cultura, un espacio y un determinado momento.

Por ejemplo, en el análisis de "El Cascanueces", se revela un espectáculo de danza, en donde los diferentes personajes, nos presentan la tradición musical de varios países. "Rapsodia en Azul" es considerada en esta categoría por que plasma situaciones que se resuelven, pero no es una historia única, sino los contextos distintos de los personajes.

Las imágenes con una historia definida están argumentadas en los cuentos, leyendas y fábulas, escritas por otras personas. Por lo tanto la connotación es más objetiva, pues las ideas plasmadas por los creadores reflejan una idea en concreto con una secuencia definida.

Las sincronizaciones en sus tres modalidades describen el ambiente de concierto, plasmando un espectáculo diferente y totalmente realiza representaciones de Ballet, dándonos referencias de diferentes contextos sociales.

Fantasía 2000 a diferencia de la anterior fue originalmente hecha para pantallas tridimensionales (3-D) por lo cuál cambia totalmente con la percepción porque las figuras tienen mayor realismo.

Estas dos películas además de entretener tienen la posibilidad de funcionar como un elemento didáctico para dar a conocer la música clásica, por ejemplo en las escuelas de música o en las clases de educación artística, por medio del cine los alumnos pueden escuchar la música de diferentes compositores.

Además es para el espectador un reconocimiento y apreciación de la cantidad de formas y alternativas para crear, pues sin duda, producciones como estas, han inspirado a otros a la realización de modernas e innovadoras producciones animadas. Con todo esto no es difícil pensar, en que la imaginación no tiene fronteras.

BIBLIOGRAFÍA

- ADORNO Theodor W. El cine y la música. Madrid, Ed. Fundamentos. 1978.
- ARNHEIM, Rudolph. El pensamiento visual. Ed. Paidós, Barcelona, 1986.
- AUMONT, Jacques. La imagen. Barcelona. Ed. Paidós, 1992.
- BOURDIEU Pierre. LA DISTINCIÓN. Criterios y bases sociales del gusto. Ed. Taurus. Madrid. 1988.
- CARRILLO Paz Gustavo y Castaño M. Fernando. Temas de cultura musical. Ed. Trilla. México. 1978.
- CULHANE John. Walt Disney's Fantasía. Ed. Abradale. New York. 1983
- CHESHIRE David. El gran libro del video. Editorial Salvat.
- CHION Michel. La música en el cine. Ed. Paidós. Barcelona.1997.
- CHION Michel. El sonido. Ed. Paidós. Barcelona.1998
- FONTE Jorge y Mataix Olga. Walt Disney, el hombre, el mito. T&B Editores.
- GRANT John. The Encyclopedia of Walt Disney's animated characters.1996
- GUBERN Román. La mirada opulenta. Ed. Gustavo Gili.1987.
- HALAS Jhon y Roger Manvell. La técnica de los dibujos animados. Ed. Omega. Barcelona, 1980.
- LINARES Marco Julio. El guión, elementos, formatos, estructuras. Ed. Addison Wesley Longman. 1998
- LO Duca. El dibujo Animado. Ed. Losange. Buenos Aires. 1957.
- MONCADA García Francisco. Teoría de la música. Musical Iberoamericana, Ediciones Framong. México.
- ODÍN Vastag. Leyendas Nórdicas. Edidmat Libros, S.A. Madrid España. 2002
- PERISIC, Zoran. Los dibujos animados (una guía para aficionados). Ed. Omega. Barcelona. 1979.
- RODRÍGUEZ Ángel. La dimensión sonora del lenguaje audiovisual. Ed. Paidós. Barcelona. 1998
- SADOUL George. Historia del Cine Mundial: desde los orígenes hasta nuestros días. Siglo Veintiuno Editores, México, 1982.

Sagrada Biblia. Libro del Génesis. Cap. VI. Organización Editorial Navarro.

SANTIDRIÁN Padilla Rosa María. Mujeres malas y perversas. Edidmat Libros, S.A.2002

STEFANI Gino. Comprender la música. ED. Paidós.1987

TOSTADO Span Verónica. Manual de producción de video, un enfoque integral. Alambra Mexicana. 1996.

Nueva Enciclopedia Temática. Tomo 7, Tomo 9 y Tomo 13. Editorial Cumbre, México.

VILLAFANE Justo y MÍNGUEZ Norberto. Principios de la Teoría General de la Imagen. Ediciones Pirámide.1996.

WALT Disney Productions. Maravillas de los dibujos Animados. Traducción Juan Blanco Alcalá, Gaisa., S.L. Valencia, España, 1988.

ZUNZUNEGUI Santos. Pensar en la Imagen. Ediciones Cátedra. 1998.

TESINAS Y TESIS

Balderas Hernández Javier Jesús. Tesis: Animación para T.V. en México. Análisis del proceso creativo y la realización de Imágenes Animadas. UNAM. México. DF. 1997.

Juarez Valenciano Raquel. Tesis: El largometraje de los dibujos animados en el cine Mexicano. UNAM. FCPyS. México. D.F.

Suárez Pérez Leticia. Tesina: El proceso creativo de la animación. UNAM. México. D.F. 2001.

PELÍCULA

Película "FANTASÍA (1940) y Fantasía 2000". Walt Disney. Buena Vista Home Entertainment.

INTERNET

<http://www.celmex.com.mx/artes-cult/animacion/historiaanimacion.htm>

<http://bishounen.org/takachan/MetamorfosisLunar/Anime/mhistorico.html>

<http://escaner.cl/escaner12/comic.htm>

http://diccionarios.elmundo.es/diccionarios/cgi/lee_diccionario.html

<http://www.esmas.com/ninos/297608.html>