



*Conservatori Superior de Música
de les Illes Balears*

APROXIMACIÓN AL MICKEY MOUSING. UNA BÚSQUEDA DE LA PSICOLOGÍA SUBYACENTE

La relación de significados entre la música y
la imagen en el cine de animación

Trabajo de Fin de Estudios

Autora: **María Victoria Sureda Villén**

Tutor: **Miquel Àngel Aguiló Larriba**

Título Artístico Superior en Pedagogía Musical, 4º
Curso académico 2018 – 2019
Convocatoria ordinaria

31 de mayo de 2019



*Conservatori Superior de Música
de les Illes Balears*

APROXIMACIÓN AL MICKEY MOUSING. UNA BÚSQUEDA DE LA PSICOLOGÍA SUBYACENTE

La relación de significados entre la música y
la imagen en el cine de animación

Trabajo de Fin de Estudios

Autora: **María Victoria Sureda Villén**

Tutor: **Miquel Àngel Aguiló Larriba**

Título Artístico Superior en Pedagogía Musical, 4º

Curso académico 2018 – 2019

Convocatoria ordinaria

31 de mayo de 2019

RESUMEN

Sabemos que el cine es un medio audiovisual que une imagen y sonido. También es obvio que es un medio de masas muy popular. ¿Qué tiene para que atraiga tanto al público? ¿Existen características innatas en el ser humano que le hacen compartir y vivir experiencias comunes mediante este arte?

La música es un componente básico en la vida de las personas, y el cine lo sabe. Se ha valido durante mucho tiempo, así como muchas otras manifestaciones artísticas han hecho a lo largo de la historia, de las amplias capacidades de la música para comunicar, expresar o alcanzar objetivos concretos. ¿Tiene la música un sentido propio o depende de los demás medios con los que colabore para cobrar algún significado?

La mente es una gran red de conexiones neuronales que trabaja sin descanso, y sin saberlo nosotros. Sin embargo, sabemos que adquirimos información del medio externo. ¿Cómo trabaja el cerebro para procesar ese cambio de lo físico a lo mental? ¿Procesamos la información de la misma forma todos los individuos?

Éstas serán las preguntas clave que este TFE va a intentar dilucidar. Para ello, haremos un recorrido por los orígenes del cine y de la música en nuestra sociedad, buscando entender los procesos neuronales que las personas realizan al estar en contacto con estas artes, mediante una perspectiva basada en el cine de animación de la compañía Disney y en el clarificador efecto del Mickey Mousing.

Palabras clave: música, cine, comunicación, información, significado, animación, Mickey Mousing, psicología, mente, emoción, Disney.

ABSTRACT

We know that cinema is an audiovisual medium that connects image and sound. It is also obvious that it is a very popular mass medium. What does it have to attract the public so much? Are there innate characteristics in the humans that make them share and live common experiences through this art?

Music is a basic component in people's life, and cinema knows it. It has used for a long time, as well as many other artistic manifestations have done throughout history, the big abilities of music to communicate, express or achieve specific objectives. Does music have a sense of its own or does it depend on the other media with which it collaborates to gain some meaning?

The mind is a great network of neural connections that works tirelessly, and without our awareness. However, we know that we acquire information from the external environment. How does the brain work to process that change from the physical to the mental? Do we process information in the same manner all individuals?

These will be the key questions that this TFE will try to light. To do this, we will explore the origins of cinema and music in our society, trying to understand the neural processes that people perform when they are in contact with these arts, through a perspective based on the animation films of the Disney's company and on the clarifying effect of Mickey Mousing.

Key words: music, cinema, communication, information, animation, meaning, Mickey Mousing, psychology, mind, emotion, Disney.

TABLA DE CONTENIDOS

Introducción	9
Cuerpo del trabajo	
I. El origen del cine, su música y su animación	11
1.1. Inicios del cine	11
1.1.1. El cine mudo	12
1.1.2. El cine sonoro	13
1.2. El papel de la música en el cine	18
1.2.1. Comienzos de la música en el cine sonoro	18
1.2.2. Un nuevo género: el cine musical	19
1.2.3. Técnicas y recursos musicales adaptados al cine	22
1.3. Inicios del cine de animación	26
1.3.1. Experiencias previas al mundo cinematográfico	26
1.3.2. La animación en el cine	27
1.3.3. La factoría Disney	27
II. Técnicas musicales para mover sensaciones y evocar ambientes	31
2.1. La teoría del <i>ethos</i>	32
2.1.1. Empezamos en Grecia	32
2.1.2. La iglesia romana de occidente	35
2.1.3. La música profana en el medievo	36
2.1.4. Novedades del Renacimiento	37
2.2. La teoría de los afectos	39
2.2.1. La firmeza del Barroco	40
2.2.2. Los contrastes del Clasicismo	42
2.2.3. El inconformismo del Romanticismo	43
2.3. El poder descriptivo de la música	46
2.3.1. El poema sinfónico	48
2.3.2. Música programática contra Música absoluta	49
2.3.3. El concepto de música descriptiva	51
2.3.4. La música descriptiva y el cine	54
2.3.5. El poder de la música como estimulante emocional	59

III. La música del cine de animación	61
3.1. La música como Fuente de comunicación y voz de la imagen	61
3.1.1. Vínculo música ~ comunicación	62
3.1.2. Funciones de la música en el cine	64
3.1.3. Capacidad sinestésica música ~ imagen	67
3.2. La técnica del Mickey Mousing	68
3.2.1. Contextualización y definición	68
3.2.2. Primeras producciones con Mickey Mousing	72
3.2.3. Análisis detallado del Mickey Mousing presente en algunas <i>Silly Symphonies</i>	76
3.2.4. Otros ejemplos de Mickey Mousing en el cine	80
Conclusiones	85
Fuentes de referencia	89
Anexo A. Ejemplos audiovisuales	99
Anexo B. Ilustraciones	105
Anexo C. Listado de <i>Silly Symphonies</i>	111

INTRODUCCIÓN

El objetivo del Trabajo de Final de Estudios (TFE en adelante) debe ser dar respuesta a una pregunta (o varias) sobre música, que el autor (el alumno) se plantee y que quiera resolver en profundidad. Cuando me dispuse a elaborar el siguiente trabajo, el aspecto que más me costó definir fue la elección del tema. Como el tema podía estar o no relacionado con la especialidad cursada, el siguiente paso debía ser acotar los parámetros de aquello que quería conocer, de algo sobre lo que quería saber más.

El presente trabajo pretende dar respuesta, por una parte, a cuestiones que siempre me habían intrigado y, por otra, a cuestiones motivadas tras mis estudios en el Conservatorio Superior. Como músicos, sabemos que la música es un elemento vital en la sociedad y también para el ser humano, pues la historia así lo confirma. Sin embargo, también sabemos que cada generación y cada grupo social la vive de formas distintas. Uno de mis objetivos era encontrar puntos en común entre ellos, partiendo de la hipótesis de que estos existen pues, de no ser así, la industria musical no tendría ninguna posibilidad de ser global, cosa que sabemos que sí es. Otro objetivo era conocer por qué existen esos puntos de unión, qué hay en el cerebro humano que nos haga vivir la música con esas coincidencias. Tras estos años en la carrera, he entendido la evidencia de que gran parte de la conducta de las personas adultas se ve afectada por lo que viven en su infancia, es decir, por sus primeras experiencias y contactos sociales y, por tanto, de ahí se debía partir para conocer todo lo que anteriormente he planteado, debía partir del origen.

Aún no he llegado a mencionar siquiera el núcleo del título del trabajo (el Mickey Mousing), y eso es porque, pese a que éste fue una de mis primeras motivaciones para la realización del trabajo, a lo largo de estos meses he descubierto que se trata más bien de un resultado, una compilación ejemplificadora de todas esas preguntas planteadas, las cuales han surgido tanto antes como después de elegir dicho núcleo. Por ello me pareció el punto perfecto para acotar el alcance del TFE. El Mickey Mousing es una técnica cinematográfica que ya conocía, pero en la que he podido profundizar mucho más.

Por otro lado, entendí que otra de mis grandes pasiones, el cine, es un vehículo perfecto para conocer más sobre esas cuestiones que me planteaba inicialmente, y con el aliciente de que permite verlo todo desde un punto de vista contemporáneo y universal. Esto es, que el cine es un arte moderno y un entretenimiento de carácter mundial, y también de producción prácticamente mundial y, por tanto, tienen que existir en él características comunes que permitan su distribución y consumo globales. Específicamente, me interesaba conocer cómo el cine utilizaba la música y por qué ésta era aceptada y entendida por gente de tantos países y culturas diferentes. Concretando aún más, me interesaba

realizar un análisis específico del Mickey Mousing como técnica para reconocer su alcance y abrir la mente a todo un conjunto de efectos que la música puede hacer reaccionar en el cerebro humano.

Quien más quien menos ha crecido con el cine de animación, y con la lectura de este documento podrá reconocer el alcance de esta técnica en sus propias vivencias. Ésta era una manera de sentirse más implicado con la búsqueda que iba a conllevar el desarrollo del presente trabajo, pues nos veremos reflejados en muchos de sus contenidos. A mi parecer, de esta manera lograba unir: música, cine y psicología. Además, Disney ha sido siempre un referente para mí, tanto por su forma de contar historias como por la filosofía que esconde tras ello. Investigar y conocer más cosas sobre ese mundo fue una de mis mayores motivaciones a la hora de decidir la temática del trabajo.

Para su realización, la búsqueda bibliográfica ha sido la metodología utilizada principalmente. El análisis de ejemplos reales ha sido la segunda metodología de desarrollo, usada en esencia para apoyar y ejemplificar a la primera. Otros procesos metodológicos se barajaron inicialmente, como la realización de un experimento o estudio de campo, pero quedaron obviados tras ahondar poco a poco en la tan variada bibliografía y descubrir que estos ya existían, y que tenían mucho que decir.

I. El origen del cine, su música y su animación

El arte de la cinematografía consiste, según la RAE¹ (2019), en la “captación y proyección sobre una pantalla de imágenes fotográficas en movimiento”. Para entender la importancia de este fenómeno y el papel esencial de la música en él, es necesario empezar por el principio.

1.1. Inicios del cine

Martin Scorsese declaró que “se dirija a donde se dirija el cine no podemos perder de vista sus inicios” (Atkinson, et al.² 2017, 12).

La primera muestra cinematográfica que existe es *La escena del jardín de Roundhay*, una grabación del inventor francés Louis Le Prince (1842 – 1890) de dos segundos de duración, realizada mediante una lente y una película de papel en el año 1888. Le Prince se adelantó así a otros ilustres del campo. Por desgracia, su inesperada desaparición en 1890 impidió que continuara trabajando en ello y también que pudiera llegar a representar ésta y otras obras en una exposición en Estados Unidos ese mismo año. (Meseguer 2017)

En 1891, el estadounidense Thomas A. Edison (1847 – 1931) patentó la bombilla, un elemento fundamental en el desarrollo del posterior cinematógrafo de los hermanos Lumière. Junto al director, fotógrafo e ingeniero francés William K. L. Dickson (1860 – 1935), en 1889 Edison ideó el kinetoscopio, un precursor del cinematógrafo que creaba la ilusión del movimiento haciendo pasar una tira de película con imágenes sobre una luz. Servía para visualizar imágenes de forma individual pero no permitía su proyección en una pantalla. En cuanto al registro de sonido, en 1876 Edison inventó el fonógrafo, un aparato en el que se podían reproducir sonidos grabados en un cilindro, inicialmente de papel de estaño y posteriormente de cera. En 1887 quedó desbancado por el gramófono (precursor del tocadiscos), un aparato similar pero de menor coste de producción y mayor sencillez de utilización. El gramófono, atribuido al inventor germano-estadounidense Emile Berliner (1851 – 1929), grababa y reproducía sonidos en discos planos (cosa que no ha cambiado mucho desde entonces, relativamente). (Díaz 2017)

El cine empieza a iluminarse con la invención de los hermanos Auguste y Louis Lumière (1862 – 1954 y 1864 – 1948) del cinematógrafo en el año 1895, un aparato que permite proyectar imágenes fijas de manera continuada sobre una pantalla para crear una sensación de movimiento. Su primera película fue *Salida de los obreros de la fábrica Lumière en Lyon Monplaisir*, rodada y exhibida ese mismo año. Aunque dirigieron muchas otras películas cortas, no son ellos los principales divulgadores ni continuadores del arte del cine. Su intención al producirlas fue más bien la de ofrecer una muestra de lo que su invento podía hacer, sus objetivos eran más bien científicos. Serán posteriores artistas, como el

¹ RAE (Real Academia Española), *Diccionario de la lengua española*.

² La abreviación *et al.* viene del concepto latino *et alii* que significa “y otros”, y se utilizará para indicar la existencia de más autores no mencionados en una cita.

pionero en efectos especiales Georges Méliès, los que le darán un uso más artístico a este invento que revolucionará el sector del entretenimiento.

Parece que el cine nace a caballo entre Europa y América (mundo occidental³), aunque actualmente países de todo el mundo trabajan en el séptimo arte⁴. Hollywood será la cuna cinematográfica que más dará que hablar, especialmente en estas primeras décadas que nos interesan. Aun así, otros focos irán creciendo y haciéndose tan o más visibles que el gigante estadounidense a lo largo del siglo XX, como Bollywood (en la India), Nollywood (en Nigeria) o Trollywood (en Suecia).

1.1.1. El cine mudo

Durante años se fueron incluyendo avances técnicos en el cinematógrafo que permitieron a la industria del cine abrir los ojos. Se disponía de un aparato con el que registrar una serie de imágenes en movimiento, sin ningún tipo de sonido, por lo que el género se identificó posteriormente como cine mudo. En los inicios de la década de 1920 todavía no se había desarrollado la tecnología de sonido (o audio sincronizado con las imágenes) de una grabación. Esto no significa que estas películas no fueran acompañadas de sonido, porque así era, pero éste no era textual sino ambiental.

1.1.1.1. Sonido en el cine mudo

Es posible que a algunos les impresione esta dicotomía, pero incluso en el cine mudo había sonido. La música fue un recurso temprano en el cine. Era interpretada durante la reproducción de la película por un pianista u organista, o incluso por una orquesta, especialmente en grandes teatros y salas de las ciudades. Destacó el uso del órgano Wurlitzer⁵, que podía producir diversos tipos de timbres y cuya cantidad de clavijas y dificultad de manejo eran también parte del espectáculo en las primeras proyecciones cinematográficas.

Inicialmente se improvisaba o se interpretaban piezas de música culta⁶, pero cuando las producciones empezaron a calar entre la audiencia se le dedicó una mayor atención a la música. Posteriormente, la música se empezó a escribir en partituras originales, proporcionando una importante salida laboral a muchos intérpretes y compositores de principios del siglo XX.

Había más componentes sonoros que acompañaban a las primeras cintas cinematográficas, aunque lo hacían con menor frecuencia. Eran sonidos y ruidos

³ “Occidente” o “el mundo occidental” es un concepto de definición vaga pero de uso extendido. Su origen es histórico: en épocas de hegemonía romana, definía los territorios que abarcaban desde el Medio Oriente hacia el oeste (conocido). Se puede decir (y así se tendrá en consideración a lo largo de todo el presente documento) que abarca: casi toda Europa, América, Australia, Nueva Zelanda y Sudáfrica; países de influencia o herencia sociocultural europea.

⁴ Al cine se le ha dado el sobrenombre de “el séptimo arte” por ser la última de las “bellas artes” en desarrollarse. No existe un consenso real para definir estas siete artes, pero en la conciencia popular, y sin orden de importancia o relevancia artística, éstas son: la arquitectura, la escultura, la pintura, la música, la poesía (y la literatura), la danza y el cine. (Vonne 2018)

⁵ El órgano Wurlitzer lo patentó la Rudolph Wurlitzer Company en 1910, pero en realidad su invención se atribuye al músico británico Robert Hope-Jones (1859 – 1914) unos años antes.

⁶ La música culta, también llamada clásica, es un concepto que diferencia a un tipo de música que no es popular ni folclórica.

que una persona hacía tras la pantalla. Estos efectos actualmente se conocen como efectos de sala o efectos Foley, en honor a Jack Donovan Foley (1891 – 1967), inventor de diversas técnicas de creación de sonido (Sound & Pixel 2018). “Él fue el primero que tuvo la idea de generar sonidos ‘en directo’ mientras se proyectaba la escena que había que sonorizar” (Jullier 2007, 29). También existía la figura del locutor o presentador, una voz que añadía comentarios a los rótulos que se intercalaban con las imágenes en movimiento, y que explicaba el filme en directo (*ibid.*⁷, 44).

1.1.1.2. La necesidad del sonido

Si incluso en el cine mudo se encontró un lugar para el sonido, esto tiene que tener algún motivo más allá de su practicidad. La imagen es uno de los sistemas de comunicación más potentes, pues la percepción de su contenido es rápida, casi instantánea, y completa. El sonido, sin embargo, precisa del tiempo para suceder y ser percibido. Es por ello que son medios de transmisión y captación de información muy diferentes, es decir, la percepción viene principalmente condicionada por el método de captación de la información. De esta manera, podrá clasificarse en percepción visual, auditiva, olfativa, del gusto o del tacto. No obstante, la percepción quedará finalmente definida por el tipo de contenido de esa información.

La corriente de pensamiento que considera que el conocimiento se crea gracias a la percepción de los sentidos es el empirismo. Dicha corriente fue difundida por teóricos como el inglés John Locke (1632 – 1704), según la cual el conocimiento que el ser humano puede adquirir viene directamente de la experiencia sensorial y la observación, ya sea interna o externa.

La percepción es una imagen mental, es decir, un conocimiento etiquetado tras el proceso de transformación de la información proveniente de la realidad y los procesos sensoriales vividos por el sujeto. Este proceso da significado mental a ese concepto de la realidad (significante). En los comienzos del cine, cuando las imágenes en movimiento eran percibidas por el público, éste estaba procesando un estímulo visual que estaba representando una realidad, esto es, esa realidad no era percibida, sino su representación en imágenes. Aquí la música y los sonidos explicados anteriormente participaban conectando esa falta de realidad de la imagen con el momento y la situación que allí se estaban viviendo, ya que el sonido era en directo. Citando a Fraile (2004), “a música es el lazo de unión entre el mundo tangible y los mundos recreados del cine, y esto es así porque paradójicamente, la música aporta realismo a la irrealidad de la pantalla”. El sonido tendrá aquí un papel de significado del significante de la imagen, y será un papel que se valorará con facilidad.

1.1.2. El cine sonoro

Durante las primeras décadas del siglo XX se dieron ejemplos de grabaciones con audio sincronizado. Esto significa que a una grabación de imágenes en movimiento se le añadía también una grabación de sonidos. La sincronización de imágenes y sonidos implica una relación entre ellos de tiempo y efecto. Las

⁷ Abreviatura del latinismo *ibidem* que significa “en el mismo sitio”. Se utilizará para referirse a la misma obra y autor de la citada anterior.

primeras experiencias en este campo las llevó a cabo la industria estadounidense, a la que poco a poco se fueron añadiendo otras alrededor del mundo.

1.1.2.1. Lee De Forest y el cine sonoro

“Thomas Alva Edison consiguió grabar la voz humana en el fonógrafo, pero fue Lee De Forest quien trajo el sonido al cine” (Ibarrola 2016).

En los inicios del cine sonoro destaca Lee De Forest (1873 – 1961), ingeniero estadounidense e inventor de alrededor de 300 patentes, entre las que sobresalen la válvula de triodo y el primer dispositivo amplificador. En 1923, De Forest presentó una serie de cortometrajes que contenían sonido sincronizado. Esto fue posible gracias a su invención del *Phonofilm*, un sistema pionero en el proceso de sonorización de películas.

Este aparato tuvo una corta vida comercial, pues rápidamente fue desbancado por otros métodos. Para su desarrollo, De Forest se basó en un prototipo del *Tri-Ergon*, un sistema de sonido creado por tres inventores alemanes y uno de los aparatos que propició la decadencia del Phonofilm. Se patentó con posterioridad a la creación de De Forest, pues tenía un problema de amplificación que De Forest supo solventar. Otros sistemas de mejor calidad contribuyeron al desuso del Phonofilm (algunos incluso basados en su mismo principio). Algunos ejemplos relevantes son: el *Vitaphone*, el *Movietone* o el *Photophone*. Mecanismos como estos permitieron la sonorización del cine durante mucho tiempo, hasta que en los años 90 llegó el sonido digital.

Aun así, la complejidad e innovación del Phonofilm no pueden quedar olvidadas. Fue el primer grabador óptico viable, es decir, no usaba discos fonográficos (como hacía el fonógrafo de Edison y como veremos que hará también el sistema Vitaphone) para reproducir el sonido y luego sincronizarlo con el celuloide de las imágenes, sino que utilizaba una película en la que “estaba el sonido” y que se ponía al lado de la película de imágenes. Esta codificación del sonido era complicada ya que seguía varios pasos: durante el rodaje, el grabador óptico recibía las vibraciones sonoras y las convertía en haces de luz diferentes que fotografiaba y registraba en una tira estrecha en el borde de la película; luego, durante la proyección, un detector de luz leía esas fotografías y las convertía en señales eléctricas nuevamente, que se podían amplificar y escuchar a través de un altavoz. (ETHW 2017)

Tras algunos éxitos, De Forest rápidamente fue perdiendo mercado en Estados Unidos, por lo que decidió expandirse a países todavía por emerger en el sector cinematográfico. Entre 1923 y 1925, su compañía (De Forest Phonofilm) equipó teatros con su invento por Estados Unidos, Europa, Sudáfrica, Australia y Japón. También trabajó con países de habla hispana. Tras México y Cuba le llegó el turno a España. Fueron varias las proyecciones que se realizaron del Phonofilm en el país, pero fue una gira rápida (los primeros meses de 1927). Varios industriales españoles, los cuales conformaban la asociación Hispano de Forest Fonofilm, compraron a De Forest sus aparatos antes de su partida.

1.1.2.2. La Warner Brothers Pictures, Inc.

La Warner Bros. fue una de las primeras productoras en interesarse por la sonorización de películas. Fundada en 1904 bajo el nombre de Warners Pittsburgh, en los años 20 era aún una productora menor, y es que inicialmente era una

distribuidora, no fue hasta 1918 que los hermanos Warner⁸ empezaron con la producción de películas. En 1923 se renombraron formalmente como la Warner Bros Pictures, Inc. En esa época estos hermanos fueron pioneros en añadirse al cambio sonoro, pues pensaron que el cine sonoro podía ayudar a aumentar su competitividad con otras productoras. Ya cosechaban experiencia y cierto éxito en el panorama hollywoodiense, especialmente gracias al personaje canino Rin Tin Tin, que llegó a protagonizar 26 películas y cuyo debut en 1923 les salvó de la bancarrota.

Entre las producciones de la Warner en la carrera por conquistar el cine sonoro, es importante la película *Don Juan*, dirigida por Alan Crosland (1894 – 1936) y protagonizada por John Barrymore (1882 – 1942, abuelo de la conocida actriz Drew Barrymore). En 1926, este filme debutó como el primer largometraje con sonido sincronizado, incluyendo banda sonora (con música de Mozart) y otros efectos de sonido sincronizados con la película, sin que nadie tuviese que crearlos en el momento de la proyección.

Sin embargo, no se puede hablar todavía de cine sonoro completamente (Ej. 2). Esto es porque los diálogos no se sonorizaron, todavía se mantenían los intertítulos del cine mudo. Ese mismo año, la productora estrenó otras producciones ya con sonido sincronizado, incluso en los diálogos. Sin embargo, eran cortometrajes muy breves y simples, sobre variedades y actuaciones musicales, aunque igualmente cosecharon gran éxito entre el público.

No fue hasta 1927 que se produjo la primera muestra clara de cine sonoro, cuando también la Warner estrenó el largometraje *El cantor de Jazz*, de Alan Crosland nuevamente y protagonizada por Al Jolson (1886 – 1950). Fue la primera película en rodarse no sólo con música y ruidos, sino con diálogos⁹, canciones y sonidos ambientales (todo esto de forma parcial, ya que todavía se mantenía muda en muchas partes dialogadas y usaba rótulos en ocasiones) (Efemérides 2001). Por todo ello es, de hecho, una película musical. Incluso se podría afirmar que la necesidad de introducir el cine sonoro vino dada, en gran medida, por la música, concretamente por aquella que los personajes tenían que cantar.

Para la grabación de estas películas, la Warner Bros. desarrolló uno de los aparatos mencionados anteriormente: el Vitaphone, en que profundizaremos más adelante.

1.1.2.3. Dificultades y comienzos del auge del cine sonoro

Pese a las ventajas que parecía mostrar el cine sonoro, fueron muchos los que continuaron trabajando en el mudo¹⁰. Algunos consideraron que la esencia del cine se veía perfectamente reflejada en las producciones de la categoría de cine mudo, y que este arte no precisaba de palabras para hacerse entender¹¹. Por otro

⁸ Fueron cuatro hermanos los que fundaron la compañía: Harry, Albert, Sam y Jack. Tenían algo de experiencia en el mundo del cine, pues Harry, el mayor, abrió una pequeña sala de cine en 1903. Un año después, sus hermanos se le unieron para abrir juntos una sala mayor.

⁹ A estas primeras producciones habladas se las conocía comúnmente como “talkies”.

¹⁰ Es anecdótica la insistencia de artistas como Charles Chaplin en limitar sus películas al cine mudo. El cine sonoro llegaba a suponer para ellos una ofensa, pues entendían que su trabajo, su arte, se veía perfectamente expuesto con el mudo.

¹¹ En el capítulo 2 veremos posturas similares en cuanto a la música y su rechazo a vincularse con el lenguaje verbal (música absoluta), así como opiniones opuestas.

lado, pasó mucho tiempo hasta que los partidarios del cine sonoro trabajaron relativamente a gusto, ya que añadir el sonido a los rodajes era muy costoso y complejo: el ruido de la misma cámara (cinematógrafo, más concretamente) también quedaba grabado, los actores debían conocer bien sus textos y proyectar las voces hacia donde estaban los micrófonos, disimular los micros fue también una dura tarea, los textos implicaban el uso de un idioma y dificultaban la exportación del producto final a otros países o regiones que no conocieran la lengua o que no tuvieran ni conocieran la tecnología para doblarlo, etc.

Desde un punto de vista fisiológico, el oído es un sentido que percibe constantemente información (proceso cognitivo), no dispone de un mecanismo de cierre o pausa (como los párpados en el caso de la vista). Siguiendo a (CogniFit, s.f.), podemos resumir que los procesos por los que pasa la percepción auditiva son tres: el objeto emisor del sonido vibra y las ondas van por el aire (u otro medio) hasta el oído, luego esas vibraciones se convierten en impulsos nerviosos que se mueven hasta el tálamo¹², que procesa la información recibida y la envía a la corteza cerebral, la cual finalmente le da un sentido cognitivo que puede compartir con otras áreas del cerebro. Todo este proceso lo realiza el ser humano de forma inconsciente. Es por esto que fue tan difícil inicialmente ofrecer calidad con las técnicas que se disponían para la sonorización en el cine, porque el oído no para de percibir información y notará con facilidad cualquier alteración o cambio en el conjunto sonoro.

Está claro que la sincronización de vídeo y audio puede acarrear toda clase de errores en diferentes partes de la producción: en la grabación en sí, en la post-producción, en la transmisión, en la recepción y en la reproducción del material. Un ejemplo divertido y muy clarificador aparece en la famosa película *Cantando bajo la lluvia* (1952), cuando se proyecta una película en la que el protagonista había trabajado y que empezaba a experimentar con el audio que se tenía que sincronizar con la grabación de la película. Tantos problemas, según Jullier (2007, 10-11), provocaron que se modificara también la grabación de la imagen, especialmente al comienzo de la adaptación de la imagen y el sonido, conformando un “teatro filmado”, con planos excesivamente largos e inmóviles para conciliar el contraste que esta unión suponía.

A pesar de todo ello, España pudo aprovechar el boom sonoro gracias a una de las características del cine hablado que inicialmente era un inconveniente: el doblaje. Cuando la industria cinematográfica empezó a ver necesario rodar las películas en varios idiomas, si es que querían distribuir las por países con idiomas diferentes al original del filme, los artistas españoles vieron un pequeño claro para participar. Era un idioma bastante frecuente a tener en cuenta, ya que interesaba también la distribución de las películas por Latinoamérica. Había dos formas que distribuir películas en varios idiomas: doblar los audios (como ya hemos dicho) o regrabar el filme entero. Fue bastante común al principio que en los rodajes hubiera actores distintos para interpretar a los personajes en diferentes idiomas. Otra circunstancia que fomentó el doblaje fue un decreto franquista que obligaba

¹² El tálamo es una de las secciones cerebrales más primitivas del ser humano y por ello es una de las encargadas del procesamiento de la percepción sensorial. Está también vinculado estrechamente al hipotálamo, área todavía más interna del cerebro, la cual procesará la emoción.

a que todas las películas que llegasen a España, o que se produjeran en el país, fueran en español. (Freijo 2018)

1.1.2.4. Avances técnicos

Poco a poco se fueron solventando los distintos problemas técnicos, y las ventajas de cine sonoro superaban sus dificultades. Por ejemplo, era evidente el añadido expresivo y argumental que el sonido aportaba a la narrativa de la imagen. También fue provechoso económicamente, pues se abrieron nuevos géneros cinematográficos a explotar. Además, los sistemas de sonido no paraban de mejorar; algunos permitieron incluso grabaciones al aire libre. Fue tal la revolución industrial sonora que, entre los años 20 y 30, las empresas cinematográficas se podían clasificar por el sistema de sonido que utilizaban. Veamos algunos de los más populares.

El sistema Vitaphone fue el primero que sustituyó a las orquestas en las salas de proyección. Fue creado por las empresas Bell Telephone Laboratories y Western Electric, y los hermanos Warner lo adquirieron en 1925. La técnica consistía en la grabación separada de audio y vídeo, el primero en un disco y el segundo en su cinta, y su posterior sincronización a la hora de la proyección. Su decadencia comenzó a principios de los años 30, ya que “era difícil mantener la sincronización entre imagen y sonido, primero porque el celuloide se desgasta con el uso, provocando cortes involuntarios, y después porque los discos eran frágiles” (Alsina 2006, 44). Cualquier error podía producir un desfase entre ambos soportes, el cual se mantendría hasta que la proyección terminase. Aun así, la Warner lo mantuvo en uso para sus cortometrajes hasta los años 40, como en los de los Looney Tunes o en las *Fantasías animadas de ayer y hoy* (*Merrie Melodies*).

El sistema Movietone lo desarrolló también la Western Electric y fue comprado por la Fox Film Corporation en 1927. Era un sistema óptico que codificaba el sonido sobre la película y que lo reconvertía a sonido al ser leído por una luz. Permitía una sincronización mejor y un uso más sencillo que el que proporcionaba la adquisición de la Warner. De hecho, el Movietone fue tan popular que se mantuvo en cabeza entre los sistemas de sonorización de películas hasta finales del siglo XX. (Konigsberg 2004, 340; Alsina 2006)

En 1928 la RCA (Radio Corporation of America) comenzó a utilizar el Photophone, creado anteriormente por Alexander Graham Bell (1847 – 1922). Este sistema también superaba en calidad sonora al de la Warner, ya que al ser un sistema óptico consiguió un mejor efecto. Los sistemas ópticos serán los favoritos para la reproducción de sonido en el cine, por encima de métodos basados en un disco (como el Vitaphone).

El siguiente avance técnico considerable, en cuanto a grabación de sonido se refiere, será la grabación magnética. En 1928, el ingeniero alemán Fritz Pfleumer (1881 – 1945) concibe la primera grabadora de cinta; la primera grabación pública sobre cinta magnética en bobina abierta tendrá lugar en 1936, durante una visita a Alemania de la Orquesta Filarmónica de Londres (Ibáñez Hernández 2011). El soporte para la grabación del audio será una cinta magnética, más barata y fácil de utilizar que sistemas anteriores. Entre otras ventajas, la cinta puede reproducirse inmediatamente y también puede regrabarse. “Fue la primera herramienta empleada de forma sistemática para editar el sonido (cortar, pegar, mezclar, etc.)”

y “ha acabado erigiéndose en una forma autónoma de creación musical, a través de la figura del productor musical” (Fernández de Larrinoa 2017). Sin embargo, en el montaje cinematográfico, una vez grabado el sonido en esta cinta “se transfiere a película magnética perforada para el montaje sincronizado de sonido e imagen”. Esta mezcla final proporcionó mayor calidad de sonido pero era más costosa, ya que la imagen seguía siendo óptica y, por lo tanto, había que “preparar una única película que contuviera al mismo tiempo una banda magnética de sonido y una imagen óptica”. (Konigsberg 2004, 246)

Actualmente, aunque todavía se usa en muchos contextos, la grabación magnética (así como otros formatos analógicos) se ha visto desbancada por la grabación digital en la industria cinematográfica. Ésta permite la regrabación sin perder calidad, así como también proporciona mayor calidad sonora desde el principio al eliminar los ruidos. Se sincroniza con facilidad con la imagen al estar ambos componentes codificados con un código de tiempo. Es cierto que todavía hay salas de cine que para su proyección realizan una reproducción analógica de los filmes, pero cada vez son más las salas que apuestan por el formato digital. “La grabación, montaje, mezcla y ahora la reproducción digital están permitiendo al público escuchar un sonido que es más claro, inmediato y real [...]; sólo hay que estar en una sala contigua a otra que utiliza sonido digital para comprender la enorme potencia y resonancia de este tipo de sistema de sonido”. (*ibid.* 2004, 246)

1.2. El papel de la música en el cine

“La seducción por el sonido [...] es casi inmediata y universal en todos los individuos” (Barceló 1988, 14).

Como hemos visto anteriormente, la música siempre ha tenido un lugar destacado en la industria del cine. Cuando las primeras y brevísimas producciones se proyectaban, el público las disfrutaba con música en directo. Esta música podía tener diferentes funciones: unas más prácticas, como mitigar los posibles ruidos de la sala de proyección, tanto del público como de los aparatos de proyección en sí; y otras más artísticas, como resaltar movimientos de elementos de la acción de la pantalla o crear ambientes sonoros que situasen al público en el contexto de la imagen.

Poco a poco la música fue captando más atención, pues empezó a ser demandada música nueva para producciones particulares. Ya no acompañaba, era parte de la película. Uno de los primeros grandes compositores que realizó trabajos para producciones cinematográficas fue Camille Saint-Saëns (1835 – 1921), de entre los que se recuerda especialmente la banda sonora que compuso para la película francesa de 1908 *El asesinato del duque de Guisa*, por ser el punto de partida del concepto de banda sonora. Esta película destacó por ser de las primeras películas francesas¹³ en cosechar un éxito internacional tan grande.

1.2.1. Comienzos de la música en el cine sonoro

“En cuanto fue posible hablar en el cine, también se cantó” (Summers, O’Rourke-Jones, Hall 2014, 292).

¹³ *Viaje a la luna* (1902), de Georges Méliès (1861 – 1938), es otro gran éxito francés que le precedió.

Cuando el cine sonoro nacía, no eran palabras ni diálogos lo que se oía, sino música. Muchas de las primeras producciones con sonido incluían canciones, eran musicales en cierta manera.

Con la llegada del sonido sincronizado, los textos comenzaron a coger más peso y a necesitar más atención, pues los guiones debían de dotarse ahora de expresividad, emotividad e interés léxico-semántico, no podían solamente informar de lo que pasaba en escena. Entonces, la música ya no tenía que ser una partitura completa y minutada para toda una película, sino que había que elegir los momentos en los que aparecería. Comenzaba a afianzarse, entonces, la profesión del compositor de cine.

Esta transición favoreció, pese a todo, el desarrollo de nuevos géneros cinematográficos en los que la música era un componente tan importante como la imagen. En cierta manera, se podía distinguir entre “producciones musicales” y “producciones con música” (ambiental, principalmente).

1.2.2. Un nuevo género: el cine musical

1.2.2.1. De los musicales al cine

Las primeras muestras de cine musical, de finales de los años 20 y principios de los 30, se vinculan a varios géneros musicales contemporáneos. Uno de ellos son las revistas, género español de teatro musical y de influencia francesa en el que se van sucediendo números musicales diversos que recuerdan al vodevil¹⁴, un tipo de comedia ligera francesa que intercalaba actuaciones musicales. También se vinculan a las operetas, género musical francés del siglo XIX derivado de la ópera y que en poco tiempo se extendió a la mayoría de países europeos, y que intercala historietas con diálogos, bailes y canto. Otra influencia fueron los musicales de Broadway; de hecho, tanto en aquellos inicios como en toda su historia y hasta hoy en día, muchas películas musicales se basan en (o trasladan al cine directamente) musicales escenificados en Broadway primeramente. El estilo de Broadway tenía influencias de opereta y de comedias inglesas. Al comienzo, eran obras todavía de poca planificación y que daban más protagonismo a los actores que al desarrollo de la historia, pero poco a poco la trama y la actuación fueron conjuntándose.

La llegada del cine sonoro inició la transición del teatro al cine musical y el trasvase de público de los teatros a las salas de cine. Este cambio dejó a muchos músicos de teatro sin trabajo, pero abrió oportunidades para compositores, orquestadores, arreglistas y editores en Hollywood y el extranjero. En este contexto, llega a la industria cinematográfica el cine musical. Las estrellas y las melodías de los espectáculos citados anteriormente fueron rápidamente atraídas hacia la costa oeste (donde se sitúa Hollywood) y, bajo el atractivo reclamo “*All talking! All singing! All dancing!*”¹⁵, surgieron los primeros musicales cinematográficos. Consistían en la combinación de música y variedades, a modo de desfile de las principales estrellas del estudio de cine, que contenían canciones y números de baile en estilos extraídos de la música popular. Muchas de las

¹⁴ La versión americana del vodevil buscaba el entretenimiento y la hilaridad del público mediante actuaciones variadas de música, baile, comedia, acrobacia, magia, etc.

¹⁵ Éste era el eslogan de los anuncios de películas musicales en el Hollywood de la época.

canciones más conocidas procedían de los espectáculos escénicos. (Burkholder, Grout, Palisca 2015, 1018-1019)

Al cine musical se le llamó también comedia musical, pues rara vez estos filmes trataban el drama. De entre los estudios que apostaron por el género musical (como Fox, Warner, Columbia, Universal, RKO¹⁶ o Paramount), destaca la trayectoria de la Metro Goldwyn Mayer (MGM), bajo el mando de Arthur Freed. Este productor contó con la mayor y mejor plantilla de estrellas¹⁷ y directores musicales de la época. La mayoría de los musicales de los años 30 (y parte de los 40) centran su trama en las dificultades para conseguir montar un espectáculo, así como en las circunstancias, normalmente sentimentales, que rodean a los miembros del equipo. Este esquema que se repetirá en muchos títulos.

1.2.2.2. Evolución del cine musical

Los primeros musicales, los que pusieron las bases para que este tipo de películas con música y espectáculos se convirtiera en un género consolidado, se conocían como “musicales entre bastidores”. Se caracterizaban por coreografías tipo Busby Berkeley¹⁸: con enormes cantidades de bailarines y cantantes y con elaborados números musicales que incluían complejas formas geométricas y un gran número de *showgirls*. Sus argumentos solían tratar sobre la producción de un gran musical en Broadway, e integraban números musicales vinculados a la comedia musical pero no a la trama argumental. La MGM fue la primera productora en explotar el género, especialmente con la pareja artística formada por Judy Garland (1922 – 1969) y Mickey Rooney (1920 – 2014).

Poco a poco, el género del cine musical se enriqueció y los números musicales comenzaron a contribuir a que la trama avanzase, sin que las canciones ni los bailes la interrumpieran, sino que la ayudasen a explicarse. RKO fue el estudio que dio inicio a este tipo de musicales, conocidos como “integrados”. Un ejemplo temprano es *Sombrero de copa* (1935), protagonizada por una de las parejas más conocidas del estudio: Ginger Rogers (1911 – 1995) y Fred Astaire (1899 – 1987). En esta película, con coreografías del mismo Astaire y de Hermes Pan¹⁹, la mayoría de los planos son tipo secuencia, es decir, con pocos cortes, para que así el público pueda seguir los pasos y comprobar que los que salen en la pantalla bailan realmente. Otro gran ejemplo que ayudó a redefinir de esta manera el modelo de cine musical (integrando los números musicales en la trama) llegó en 1949 con *Un día en Nueva York*, protagonizada por Gene Kelly (1912 – 1996), Frank Sinatra (1915 – 1998) y Jules Munshin (1915 – 1970).

La combinación de ambos estilos de producción de películas musicales (que realmente en la práctica tampoco llegaron nunca a separarse del todo) ha terminado por ser la más usual. A estos musicales se los ha denominado “híbridos”. El primer gran representante de esta tendencia mixta fue *El mago de*

¹⁶ RKO son las siglas de Radio Keith Orpheum. En su logo se leía “RKO Radio Pictures”.

¹⁷ Muchas de esas estrellas pueden verse en la película *That's Entertainment* (1974), que consiste en un recorrido por los años dorados del cine musical en Hollywood.

¹⁸ William Berkeley Enos (1895 – 1976), más conocido como Busby Berkeley, fue un reconocido coreógrafo que innovó la puesta en escena del cine musical.

¹⁹ Hermes Pan (1909 – 1990) fue un bailarín y coreógrafo que ganó un Oscar y un Emmy por su dirección de baile.

Oz (1939), protagonizado por Garland (la cual ganó un Oscar juvenil²⁰ por esta película). (Martínez López 2015, 21-22)

Pese a ser Hollywood la cuna del cine musical, se puede afirmar que en la actualidad la mayor cantidad de musicales cinematográficos ven la luz gracias a las producciones cultivadas en Bollywood, en la otra parte del mundo (INTEF 2012, 53). La actriz y modelo Aishwarya Rai es una de las favoritas que destacan en este género.

1.2.2.3. El cine musical de animación

Si bien las anteriores clasificaciones pueden ser novedosas para algunos, seguro no será una sorpresa para nadie la existencia de esta categoría de cine. No sería clasificable junto con los anteriores “tipos” de cine musical, pues su origen e intención artística difieren (desde el punto de vista musical, al menos). Sin embargo, nos referimos a que son producciones cinematográficas y también con un carácter musical afianzado. Por ello no pueden ser dejadas de lado: el cine musical de animación tiene un origen tan remoto como los anteriormente mencionados. Aunque más adelante profundizaremos en este género, es necesario hacerle mención.

Fueron diversas las factorías que se apuntaron al cine de animación, y que además encontraron especialmente rentable su explotación junto con los métodos de sonorización que estaban deslumbrando a casi todos los cineastas. El público objetivo más común, los niños, casaba muy bien con el uso del recurso de la música, por lo que la sonorización de estas animaciones, mediante canciones y músicas, en general no tardó en convertirse en un componente característico y casi imprescindible.

En este género, la mayoría de producciones utilizaban la música de forma integrada en sus argumentos, al principio solamente de forma instrumental, pero poco a poco con voz y ligeras coreografías. En este contexto destaca la compañía Disney, cuyos largometrajes eran reconocibles también por utilizar la música como componente esencial, tanto con fines argumentales como ambientales. Desde *Blancanieves y los siete enanitos* (1937), la firma ha mantenido esta línea de producción hasta nuestros días. Otras productoras de animación irán apareciendo hasta nuestros días (Dreamworks Animation, Universal Animation Studios, Blue Sky Studios, Paramount Animation...), pero en cuanto a la producción de filmes de tipo musical Disney seguirá siendo pionera.

En los años 70 se redujo en gran número la cantidad de musicales producidos en Hollywood, pues empezaban a no ser rentables (Summers, O'Rourke-Jones, Hall 2014, 293). Sin embargo, está claro que el género se mantiene vivo todavía. Esto fue gracias a puntuales producciones de gran éxito, como *Jesucristo Superstar* (1971) o *Grease* (1978), que tuvieron que adaptar su música a los estilos predominantes en la sociedad contemporánea (rock, pop...). Producciones como las de Disney, sin embargo, mantuvieron el formato sinfónico-musical de las décadas anteriores. Cabe indicar también que en la última década ha habido una tendencia en esta compañía de producir, cada vez más, largometrajes no musicales; es decir, que incluyen música, pero ésta no es interpretada ni bailada

²⁰ El Oscar juvenil, o Premio Juvenil de la Academia, es un galardón especial que concede la Academia a artistas menores de 18 años.

por los personajes ni participa en el desarrollo argumental. Esto ha sido resultado de la unión con Pixar, especialmente. Pese a todo, todavía existen ejemplos que muestran que no ha perdido del todo su línea de producción original, prueba de lo cual son los éxitos mundiales *Frozen* (2013), *Vaiana* (2016) o *Coco* (2017), por poner algunos ejemplos recientes de cine musical de animación. Sus canciones y BSO han gozado de gran fama mundial.

1.2.3. Técnicas y recursos musicales adaptados al cine

“En el cine, la música realza una emoción que ya existe en el guion” (Ball 2010, 305).

1.2.3.1. Las BSO

Con el cine sonoro, el concepto de Banda Sonora Original (BSO) apareció. En sus primeros años, aparece también la figura del “compositor especialista en música de cine”. En este contexto encontraron trabajo compositores, muchos de los cuales eran emigrantes europeos, que vieron que el cine podía proporcionarles un empleo decente y relativamente estable²¹. Aquí destacan figuras como los austríacos Erich Korngold (1897 – 1957), con la música de *Robin de los Bosques* (1938), y Max Steiner (1888 – 1971), con la música de *King Kong* (1933) o la de *Lo que el viento se llevó* (1939). *King Kong* marcó un antes y un después en la técnica compositiva de BSO, fue el primer modelo de banda sonora en Hollywood. Steiner usó la música de forma muy consciente: de forma puntual y acertada, aprovechando el efecto de los momentos silenciosos (sin música) para enfatizar aspectos de la película, igual que hacía cuando añadía la música. Ahora la música busca ser más selectiva y destacar en ciertos momentos y se aprecia mucho más la fuerza de los silencios. (Alonso 2017)

Una BSO se organiza de forma diferente a otras composiciones de música culta. Básicamente, las BSO funcionan mediante motivos musicales que se desarrollan en temas más completos, los cuales pueden también desarrollarse en cierto grado pero nunca como lo hacen los temas de una forma sonata, por ejemplo, ya que aquí se busca que la música sea breve, concreta y característica. De hecho, los recursos compositivos básicos que se utilizan en las BSO son: la repetición del material (carácter estático, mismo significado), su variación (con diferencias musicales mínimas que mantienen el carácter estático y el mismo sentido dramático) y su repercusión (variado y que implica una evolución de lo que describe, su carácter es dinámico y cambia su significado).

Según su uso en la película, existen dos tipos de temas: centrales, como el del protagonista o el de un personaje relevante o un sitio concreto; y secundarios, de una carrera, una persecución, un paisaje... El tema principal es un tipo de tema central y es el más importante de la BSO. También, según si pertenece al “bueno” (o a lo bueno en general) o al “malo” (o a la concepción de lo malo) se puede diferenciar entre: tema y contratema, respectivamente. Los temas que acompañan a los títulos de crédito también reciben nombres diferentes: si van con los títulos del comienzo de la película serán temas iniciales, y si acompañan a los de cierre serán temas finales. Una curiosidad es que el tema inicial (el de los títulos de

²¹ Recordemos que la música de cine, hasta que empezó a coger peso en las producciones, no era tomada en serio y, por tanto, tampoco los que la componían ni su labor.

crédito del comienzo) puede no ser necesariamente el primero que se oiga en la película, ya que es común que estos títulos de crédito sean precedidos por alguna otra escena en el filme.

Inicialmente, había cierto interés en que la música de la banda sonora no tapase los diálogos, por una parte, y que tuviera sentido, por otra, es decir, que no se mostrara surgida de ninguna parte, debía tener cabida en el contexto real de la escena. Esto se conoce como música diegética. El cambio entre el cine mudo y el sonoro no fue sólo de tipo técnico o artístico, también social. Para el público era una forma nueva de entender las historias que iba a ver y oír, así como para todo el equipo de producción era una forma diferente de comunicarlas. Esto obligaba a revisar tanto las composiciones en sí como el cuándo y el cómo utilizarlas.

“Pasaron unos años hasta que los cineastas se sintieron cómodos con la idea de música no diegética [...], es decir, música que no surge de modo natural de una situación dramática” (Summers, O’Rourke-Jones, Hall 2014, 290). Al principio solamente añadían la música que el guion exigía, por estar presente una orquesta en la pantalla o por mostrar que sonaba un gramófono, por ejemplo. Aun así, en poco tiempo la música no diegética²², también llamada incidental, se fue integrando con facilidad en el mundo del cine y, como sabemos hoy, es concebida como un elemento más que participa en contar la historia. Los compositores fueron mejorando sus técnicas de sincronización, de manera que potenciaban el efecto de la imagen mediante el añadido de música adecuada en momentos adecuados. Así se empezó a lograr que la música apoyara el sentido de la imagen y, por consiguiente, de la trama.

El leitmotiv²³ es un sistema compositivo recurrente en una BSO y que participa de esta habilidad descriptiva que tendrá la música. Consiste en un motivo musical abierto que se asocia a algo concreto de la película (un personaje, un objeto, un paisaje, una sensación, un recuerdo...). Sin embargo, tiene una restricción: el leitmotiv evocará siempre ese concepto concreto, que puede o no aparecer en ese momento en pantalla, pero en caso de que ese concepto aparezca en la pantalla y el leitmotiv no suene, ya no se podrá considerar leitmotiv. Su uso “acompaña a la reaparición de una idea, una persona o una situación” (Levitin 2015, 35). La relación entre este elemento musical y la imagen que evoca es indisoluble. Según Summers, O’Rourke-Jones y Hall (2014, 290), el leitmotiv tenía dos finalidades: “primero, el adecuado y a menudo subliminal refuerzo de una trama” o personaje, y, segundo, el hecho de que “la repetición de material musical ya escrito ahorra tiempo a un compositor bajo presión”. La primera película que utiliza el leitmotiv de forma clara en su música es la mencionada *King Kong*.

En conjunto, la BSO está cargada de significados que modifican el conjunto de la película. La música crea nexos con el resto de componentes del filme para provocar en el espectador lo que se desee. Según Jullier (2007, 59), cuando vemos una película “tenemos la impresión de que imagen y banda sonora se ajustan

²² La música no diegética o incidental es la que suena sin aparecer físicamente en la historia, ni ella ni la fuente que la produce, mientras que la música diegética es la que se está produciendo de algún modo en la imagen, es decir, la escuchan los personajes.

²³ El leitmotiv es un recurso musical heredado del compositor Richard Wagner (1813 – 1883). Su uso en la música culta del siglo XIX (en el que ahondaremos en el capítulo 2) es muy similar al del contexto cinematográfico.

maravillosamente". Esta relación "perfecta" es lo que denomina "efecto sinestésico". Este efecto consiste en la sensación de que la producción en cuestión es un todo, que afecta y transporta al espectador gracias al trabajo de todos sus componentes direccionados hacia el mismo sentido, con el mismo objetivo. Las sinestesias son estimulaciones sensoriales no intencionadas que se basan en la percepción del exterior. Éstas realizan transferencias de cualidades de una modalidad sensorial a otra, es decir, que provocan sensaciones que experimentan unos sentidos cuando el estímulo que las ha provocado se ha percibido por otro distinto. Vemos, por tanto, que la sinestesia sucede en el inconsciente cerebral (estimulación múltiple), que después transmite el resultado de su procesamiento al consciente tanto mental como físico (sensaciones múltiples). La idea de que el resultado del proceso sinestésico tiene una repercusión mental pero también física puede verse entramada con la concepción del empirismo que mencionamos anteriormente.

Una de las características más básicas de las sinestesias, sin embargo, es su subjetividad, ya que no serán iguales las percepciones sinestésicas de dos personas distintas. Esto tiene sentido, pues si la sinestesia está relacionada con la vinculación inconsciente de sensaciones, las combinaciones ofrecerán resultados muy diversos. El cine es, entonces, un arte sinestésico, o al menos parece que eso pretende, pues la imagen y el sonido (sus dos únicos componentes sensoriales) provocan reacciones físicas ajenas a estos sentidos (un ejemplo claro son los escalofríos o la tensión de los músculos frente a sonidos fuertes o imágenes intensas). Además, el cine consigue esto tanto con grandes escenas, compuestas de muchos cambios de plano o de música épica, como con momentos más sutiles y pequeñas piezas musicales o, simplemente, motivos, que hagan activarse las experiencias previas del receptor.

Algunos ejemplos claramente sinestésicos vinculados a la composición musical son: las orquestaciones de Wagner, según el cual creaba colores en ellas; o la sinfonía programática de sir Arthur Bliss (1891 – 1975), *A Colour Symphony* (1922), con sus cuatro movimientos basados en los colores morado, rojo, azul y verde (Summers, O'Rourke-Jones, Hall 2014).

1.2.3.2. La música ligera en el cine del siglo XX

La industria cinematográfica fue reconociendo poco a poco la fuerza de la música de sus filmes. De hecho, empezó a ser recurrente la aparición de temas o canciones característicos, breves y pegadizos, que definían películas completas, personajes o momentos clave de las mismas. Algunas eran originales para las películas, pero otras se recogían de musicales de teatro anteriores y de otros espectáculos. Pensemos que todo lo que rodeaba a la creación del cine era muy nuevo, y conceptos como los "derechos de autor" de estas músicas ligeras no estaban tan bien definidos ni extendidos como actualmente.

Algunas canciones "ligeras" tuvieron un carácter más bien vulgar y no duraron mucho en la memoria popular, otras, sin embargo, tienen un valor atemporal. Algunos ejemplos son: "Moon River" (de *Desayuno con diamantes*, 1961) de Henry Mancini (1924 – 1994) o "As time goes by" (de *Casablanca*, 1942)

de Herman Hupfeld²⁴ (1894 – 1951). Los estudios vieron aquí otra veta comercial a explotar: editar y vender esas canciones en disco. (García Calderón, s.f.²⁵)

Cabe también hablar aquí del movimiento del Tin Pan Alley, “una comunidad neoyorquina de editores y autores cuyo negocio consistía en estar al tanto de lo que seducía al público, componer las canciones adecuadas y luego publicar y vender partituras” (Summers, O’Rourke-Jones, Hall 2014, 230-231). Su éxito duró unos 50 años, desde el 1885 hasta la década de los 30. El Tin Pan Alley fue “la industria de la canción popular” (*ibid.* 2014, 230-231). Vivió una época dorada, ya que músicos y compositores de todo el país colaboraban en esta empresa. Sus canciones se usaban con varios fines, uno de ellos era el cine. En la época dorada del cine de Hollywood (años 30), era común utilizar canciones conocidas porque se sabía que el público las reconocería y las relacionaría (o su letra o su título) con lo que sucediera en pantalla.

El poder de estas canciones “populares” se basa en los conocimientos y experiencias previas del oyente. La biología y la genética tendrán su papel determinante también, pero el condicionamiento cultural es decisivo. De hecho, Levitin (2015, 34-35) afirma que el aprendizaje es la base cerebral que permite entender gran parte de la música, pues en la tradición occidental (así como en otras en todo el mundo) se pueden encontrar fácilmente muchas convenciones musicales, y “la experiencia con la música de esa cultura [en la que nacemos y/o crecemos] conforma nuestros canales neuronales para que acabemos interiorizando una serie de reglas comunes a esa tradición musical”. Inclusive, los compositores también pueden verse influenciados por esta adaptación inconsciente, incluyendo en sus obras criptomnesias: creaciones aparentemente originales que en realidad imitan algo anterior, pero que el autor no es consciente de haber copiado²⁶. Esta adaptación convencional se da desde edades muy tempranas, hasta desde el vientre materno. Mientras el cerebro se va formando, va recogiendo información. Todos los sentidos están vetados (un feto no puede ver, tocar, saborear ni oler por sí mismo), excepto el oído. Es lógico pensar que este impedimento natural tan restrictivo provoque el desarrollo de tantas áreas especializadas en el análisis y procesamiento auditivo en el cerebro humano. De hecho, a los dos años la percepción auditiva es ya muy precisa, el niño canta y disfruta de la música, así como también se comunica verbalmente.

En el Tin Pan Alley, también era común su actividad en el sector publicitario y en el teatro musical, especialmente. Estas canciones también se transcribían y se vendían al público. Poco a poco, sobre todo con la aparición de la radio y el fonógrafo, llegó la “caída gradual de la venta de partituras [...], mientras que los autores de mayor talento y sofisticación de la nueva generación emigraron a Hollywood o dedicaron sus esfuerzos a los musicales de Broadway” (Jullier 2007, 64).

²⁴ Hupfeld creó esta canción en 1931 para el show de Broadway *Everybody's welcome*, pero se hizo mundialmente conocida gracias a *Casablanca*, cuya BSO es de Steiner.

²⁵ Sin fecha.

²⁶ De forma no consciente, un autor puede también copiarse a sí mismo sin saberlo. A este concepto se le llama autoplagio.

1.2.3.3. Actualmente

“Hoy en día, cuesta mucho hacerse a la idea de que una película va a estar ausente de una Banda Sonora” (García Calderón, s.f.). Parece que la música no deja de ser un elemento recurrente, incluso indispensable, para el cine, pasen los años que pasen. Inclusive, son muchas las películas que invierten especial esfuerzo en la realización musical, y no sólo los musicales. *La guerra de las galaxias* (1977), con BSO de John Williams; *El señor de los anillos* (2001), con BSO de Howard Shore; o *Piratas del Caribe* (2003), con BSO de Klaus Badelt y Hans Zimmer; son algunos ejemplos emblemáticos.

Estas composiciones y otras de su estilo muestran otro punto destacado en la composición musical cinematográfica de la actualidad. Desde finales del siglo XX, parece existir una tendencia entre los compositores de cine de recuperar la agrupación orquestal, concepción que desde mediados de siglo había ido cayendo en desuso en el contexto del cine. Hoy en día parece haberse recuperado el interés por su potencial, “con temas potentes y orquestación densa” (Summers, O’Rourke-Jones, Hall 2014, 231).

1.3. Inicios del cine de animación

La animación consiste, básicamente, en “dibujos en movimiento” (Un mundo de cine 2013).

1.3.1. Experiencias previas al mundo cinematográfico

Antes de que la animación llegase al cine, ya existían juegos y composiciones teatrales que se basaban en la animación de dibujos y figuras. Una primera muestra de animación data nada menos que del 1824, cuando el físico inglés John Ayrton Paris (1785 – 1856) creó el taumatropo. Éste era un disco que tenía un dibujo a cada lado y una cuerda atada a los laterales que cuando se estiraba hacía al disco girar y cambiar de cara rápidamente, produciendo la ilusión óptica de que las imágenes se unían. (Martínez-Salanova, s.f. a)

Posteriormente, en 1829, el científico belga Joseph Plateau (1801 – 1883) creó un nuevo juguete óptico, el *phenakistiscopio*, para demostrar la teoría de la persistencia retiniana que afirma que una imagen permanece en la retina humana una décima de segundo antes de desaparecer. El juguete consistía en varios dibujos secuenciales distribuidos en una base circular y, al hacer girar esta base, se veían las imágenes seguidamente y a gran velocidad, creando la ilusión de que todo era una sola imagen que se movía. (*ibid.*, s.f. a)

Otro aparato precursor del cine de animación, y del cine en general, en el que se basaron algunas creaciones posteriores fue el zoótropo. Inventado en 1834 por el matemático inglés William George Horner (1789 – 1837), el zoótropo consistía en un cilindro con cortes por los que el espectador observaba las imágenes que había dentro y que, al girar, parecían moverse.

En 1888, el francés Émile Reynaud (1844 – 1918) inventó el praxinoscopio, posteriormente perfeccionado con su *théâtre optique*, un apartado más complejo y frágil con el que montó un espectáculo animado en 1892. El sistema se componía de una serie de espejos que reflejaban los dibujos que había en unas tiras de papel que se colocaban alrededor. Sus escenas estaban acompañadas de música y

sonidos que él mismo componía. Además, fue pionero en el uso de imágenes en proyección para contar historias con argumentos bastante estables, normalmente de carácter humorístico. Este avance permite situar aquí el origen de los dibujos animados. (*ibid.*, s.f. a)

Es curioso leer que todos estos inventos fueron motivados por cuestiones científicas, nunca artísticas (a excepción del último, quizás). Además, otra curiosidad que rodea a estos aparatos es que, una vez creados y presentados al público, todos se distribuyeron y vendieron como juguetes.

1.3.2. La animación en el cine

Hablando en términos cinematográficos, se puede afirmar que las primeras experiencias de animación llegaron de la mano de George Méliès. En 1898, el productor y director dotó de animación a letras en unos anuncios de películas.

Posteriormente, en 1900, James Stuart Blackton (1875 – 1941), productor y director de cine mudo, rodó una producción que precede claramente al cine de animación. Realizó dibujos en una pizarra con diferentes modificaciones, los convirtió en fotogramas y los proyectó a gran velocidad. De su mano llega el considerado primer filme de dibujos animados de la historia: *Humorous Phases of Funny Faces* (1906). (*ibid.*, s.f. a)

Más adelante, en 1908, Émile Cohl (1857 – 1938), dibujante y animador francés, utilizó imágenes gráficas para que unos personajes se comportaran de forma aparentemente autónoma en sus cortometrajes de dibujos animados. (*ibid.*, s.f. a)

En EEUU destaca la figura de Winsor McCay (1867 – 1934), considerado el primer gran artista de la animación norteamericana. Fue un historietista muy destacado en el género del cómic, tanto que influyó en animadores posteriores como Walt Disney (1901 – 1966), icono mundial en la industria del entretenimiento, o Osamu Tezuka (1928 – 1989), el “dios del manga” en Japón (Norma Editorial, s.f.). El cortometraje vodevil de McCay llamado *Gertie the Dinosaur* (1914) destaca especialmente por mostrar al público por primera vez a un personaje animado con cierta personalidad.

Pese a todo, el cine de animación no era todavía un negocio fructífero. “Los dibujos se veían y se disfrutaban, pero no se apreciaban” (Leonard Maltin, en Leslie Iwerks 1999).

1.3.3. La factoría Disney

Durante la época del cine mudo y durante los primeros años del cine sonoro aparecieron las principales formas del cine de animación. En este contexto, cabe hablar del hegemónico Walt Disney y de su labor en esta categoría cinematográfica, que claramente revolucionó y revalorizó.

Walter Elias Disney conocía desde niño los cuentos clásicos europeos²⁷ y no tardó en diseñar sus primeros dibujos y bocetos. Le gustaba entretener al público; de echo, de niño quería ser actor, y se dice de él que era un gran vendedor y que por ello lograba emprender sus proyectos por disparatados que parecieran. Era

²⁷ Tanto le fascinaba la cultura del viejo continente que incluso falsificó su partida de nacimiento para poder embarcarse en el ejército y así poder conocer Europa, aun siendo menor de edad.

una caja infinita de ideas y su meticulosidad le ayudó a no parar de innovar en técnicas de animación. “La fascinación de Walt por el mundo del entretenimiento y el espectáculo, unida a su amor por el dibujo, constituyó la base de toda su obra” (Taylor, et al. 2016, 20).

En 1920 fundó su primera compañía de animadores en Kansas City junto con su amigo y animador Ub Iwerks²⁸ (1901 – 1971), empresa que pronto tuvieron que abandonar por no obtener de ella beneficios suficientes. Volvieron entonces a trabajar en una empresa de publicidad. Se embarcaron en alguna otra aventura empresarial más con la que gozaron de algo de nombre en Kansas, pero todas terminaron en chasco finalmente. Pese a ello, el desarrollo de técnicas de todo tipo y la continua asociación de Disney con grandes artistas hicieron crecer las miras del cineasta.

Su interés por el campo de la animación le llevó a Hollywood (Los Ángeles, California), donde en 1923 fundó junto con su hermano Roy²⁹ (el cual se había mudado allí poco antes) su primera empresa de animación: Disney Brothers Studio. La compañía pronto adquirió el nombre de Walt exclusivamente ya que, según la visión comercial de Roy, “uno de los dos debía personificar la compañía” (Taylor, et al. 2016, 21), y acertó. En ella hacían anuncios publicitarios en forma de representaciones animadas. Al ver que funcionaba, contrataron a muchos animadores y artistas de la ciudad donde empezó su carrera artística, entre los que estaba Iwerks.

Uno de los primeros trabajos de esta empresa fue la creación de una serie de cortos de aventuras sobre el personaje del inglés Lewis Carrol (1832 – 1898), Alicia, llamados: *Comedias de Alicia*³⁰ (*Alice Comedies*, 1923). Estos interesaron a la artista y productora Margaret J. Winkler³¹ (1895 – 1990), con la que Walt contactó previamente. Finalmente, ella les ofreció un contrato para desarrollar estas producciones en su empresa. En 1927 cesó esta serie animada de Alicia porque ya se había explotado demasiado, y Iwerks y Disney se embarcaron en otro proyecto, crearon su primera criatura conjuntamente: *Oswald el conejo afortunado* (*Oswald the lucky rabbit*). (Taylor, et al. 2016)

Oswald sería distribuido por Universal Studios y producido por la compañía de la citada Winkler (Winkler Pictures), ahora en manos de su marido (Charles B. Mintz), para la que trabajaban nuestros animadores a modo de subcontrata. Algunos desacuerdos económicos provocaron que en 1928 esta colaboración se rompiera. Mintz arrebató a sus autores la producción de cortos del afortunado

²⁸ Ubbe Ert Iwerks, mejor conocido como Ub Iwerks, comenzó su relación de amistad con Walt Disney de muy joven, siendo compañeros de trabajo en una empresa de publicidad de Kansas.

²⁹ Roy Oliver Disney (1893 – 1971) se dedicó más bien al sector administrativo y de negocios en la empresa, la parte creativa y soñadora era cosa de Walt.

³⁰ Las *Alice Comedies* se basaron en una película piloto (*Alice's Wonderland*) que Walt, Iwerks y otros animadores crearon en una de sus finalmente fallidas empresas anteriores, la Laugh-O-Grams, Incorporated. En esta película se combinaba la animación con la acción en vivo, pues la niña que daba vida a Alicia era una actriz que aparecía en la pantalla, acompañada de distintas animaciones.

³¹ Winkler era por el entonces la distribuidora de las animaciones del famoso gato Félix, un personaje animado del cine mudo que contó con gran éxito en los años 20.

conejo, pues los derechos pertenecían a la productora³² al igual que los de las producciones de Alicia, así como también contrató a la mayor parte de sus animadores (el único que rechazó la oferta de Mintz fue Iwerks). En vez de aceptar un acuerdo bajo las condiciones que le imponían, Walt decidió en ese momento abandonar al conejo. (*ibid.* 2016, 23)

1.3.3.1. Llega Mickey Mouse

Walt Disney dijo que “Mickey era un personaje sencillo cuyo objetivo era hacer reír” (Taylor, et al. 2016, 27). Era un personaje con mucha vitalidad y muy humano, cosa que el público apreció enseguida y que ha valorado siempre.

Tras poner fin a su contrato, Disney y Iwerks dejaron la compañía de Winkler e idearon un nuevo personaje: Mickey Mouse (el ratón Mickey), con una idea original de Disney y un diseño animado de Iwerks, y a quien el propio Walt Disney puso voz durante años y del que se dice que tiene una personalidad similar a la de su creador (Taylor, et al. 2016, 24-25). Mickey fue algo nuevo y atrajo al público casi al instante, aunque inicialmente no tuvo gran éxito comercial. También fue un ejemplo a imitar por las demás productoras de animación durante los siguientes años, pues las técnicas y estilos de animación que utilizaron para su creación y para plasmar sus aventuras en la pantalla fueron, también, algo novedoso.

Mickey debutó en 1928 en un corto mudo, *Loco por los aviones (Plane Crazy)*, animado completamente por Iwerks³³. Sin embargo, el ratón alcanzó su fama en su tercera aparición, con *El botero Willie (Steamboat Willie)*, el mismo año. Ambos filmes fueron creados y dirigidos por Walt Disney y Ub Iwerks, y con música de Carl Stalling³⁴ (1891 – 1972). Por aquel entonces, la compañía Disney contaba con pocos trabajadores, así que prácticamente toda creación surgía de ellos dos. Fueron años precarios, así que la imaginación, y un poco la locura, eran su mejor motivación. (Leslie Iwerks 1999)

1.3.3.2. El botero Willie

Este cortometraje marcó un hito en la historia del cine de animación al ser la primera película animada con sonido sincronizado. El interés del público por el sonoro era evidente, y Walt no tardó en reconocerlo y sumarse a la moda. Hasta entonces, todas las producciones de Disney habían sido mudas, y en blanco y negro³⁵. Tras varias pruebas con la RCA y la Western Electric, Disney contrató el proceso del *cinophone* a Pat Powers, que había logrado una versión actualizada del phonofilm (D23, s.f. c).

Steamboat Willie no es todavía un largometraje sonoro, eso llegará nueve años después con la entrañable *Blancanieves y los siete enanitos*, pero sí forma

³² Poco después, la distribuidora Universal hizo lo mismo con la empresa de Winkler, por lo que hasta 2006 Oswald perteneció a Universal. En esta fecha, la compañía de Disney recuperó los derechos del personaje.

³³ Al rodearse de tan buenos animadores y artistas, a partir de 1924 Walt dejó de dibujar de forma profesional. La empresa que había creado con su hermano necesitaba de muchas otras atenciones (dirección, guionización, producción, distribución...; y más adelante: empleados, parques temáticos, *merchandising*...), aunque nunca dejó de imaginar y de crear.

³⁴ Stalling será quien propondrá a Disney la creación de las fructíferas *Silly Symphonies*.

³⁵ En 1932 Disney firmaría un contrato con la empresa *Technicolor*, dejando así a un lado las producciones en blanco y negro.

parte del cine sonoro. Esta primera película sonora de Disney, en la que audio y vídeo aparecen sincronizados, con una duración de poco más de siete minutos. En ella se pueden ver ya a personajes emblemáticos de la casa, como Mickey Mouse, Minnie Mouse, Pete Pata Palo o Clarabelle, en una versión de dibujo más austera. La sincronización del audio con la imagen ofrece un resultado tan perfectamente coordinado que su efecto ayuda a seguir el ritmo de la película³⁶.

Aunque se considera el primer trabajo de animación con sonido sincronizado de la historia del cine, esta atribución se ha llegado a poner en duda. Los hermanos Max y Dave Fleischer, cuya corporación representó el más significativo competidor de Disney hasta los años 40 y a quienes debemos personajes como Betty Boop³⁷ o Popeye, crearon los primeros dibujos animados con sonido en 1926 usando el proceso de sincronización de Lee De Forest (el Phonofilm); por otro lado, estos dibujos no llegaron a proyectarse para disfrute del público (Ibarrola 2016). Seguramente fue por el gran interés que *Steamboat Willie* suscitó entre el público³⁸ que es éste el que se considera el punto de partida de este avance técnico de la industria cinematográfica animada.

³⁶ Una de las imágenes emblemáticas de la firma es la de Mickey pilotando el barco y silbando al comienzo del corto. De hecho, ese momento se hizo tan popular que es la animación de cabecera de muchas películas Disney de la última década.

³⁷ Si conocemos el personaje de Betty Boop (claramente un personaje sexualizado), será fácil reflexionar sobre que, inicialmente, el cine de animación no estaba necesariamente orientado a un público infantil, era gente de todas las edades la que acudía a las salas de cine a ver estas producciones. De ahí que no nos tenga que parecer extraño tampoco que durante los primeros años el humor y estilo argumental de algunas producciones de Disney se alejen bastante de lo que estamos acostumbrados hoy día. El enfoque caricaturesco, desenfadado y algo gamberro de los personajes, era aceptado naturalmente por el público. Por ejemplo: en *Plane Crazy* o en *Steamboat Willie*, mismamente, podría decirse que salen escenas de maltrato animal e incluso de acoso sexual; por no hablar del fatídico final del personaje del toro en el corto *El Terrible Toreador* (1929), el cual en un visto y no visto termina con sus tripas fuera del cuerpo.

³⁸ A partir de este cortometraje todos querían más Mickey Mouse. De hecho, sus siguientes producciones se anunciaban en las salas de proyecciones con el nombre del ratoncito en mayúsculas y el título del corto debajo en letra más pequeña.

II. Técnicas musicales para mover sensaciones y evocar ambientes

El término “música” proviene del griego *mousiké*: “el arte de las musas”. En la época clásica consistía en la unión de lo que hoy conocemos como música, poesía, danza y teatro. Existía diferencia entre este concepto y la música interpretada, que se llamaba *melos*, relativo a “melodía” (Burkholder, Grout, Palisca 2015, 32). Vemos entonces que desde tiempos antiguos existía una separación entre la práctica (entendiéndola como interpretación) y la teoría musical, cosa que poco a poco irá uniéndose hasta prácticamente no diferenciarse. Será de la mano de teóricos de donde conoceremos los primeros métodos para “mover sensaciones y evocar ambientes” con la música.

La historia de la música occidental comienza con la música de la iglesia cristiana primitiva, aunque muchos son los elementos anteriores que la inspiraron. La arquitectura, la pintura, la escultura, la literatura... antiguas poseían ejemplos que copiar, imitar o estudiar. Por desgracia, la música no tiene registros auditivos de ningún tipo hasta mucho después de esta época. Sí existen, sin embargo, algunos textos escritos a partir de los que guiarse y que explican qué concepción se tenía de la música originalmente.

La muestra más antigua que se conserva de un ejemplo práctico musical es una tablilla con símbolos cuneiformes que incluye una canción hurrita (de un pueblo de Mesopotamia) dedicada a la diosa de los huertos: el *Himno a Nikkal*. Data del siglo XII a.C. y fue encontrada en la década de 1950 (Ferrando 2017). Sin embargo, este resto arqueológico no está completo, otras tablillas que se encontraron y que incluían el resto de la composición estaban destruidas. El ejemplo musical completo más antiguo del que se tiene constancia se descubrió en 1885: el *Epitafio de Seikilos*, tallado sobre una columna que se encontró en la sepultura de la esposa de Seikilos (o Sícilo), Euterpe, en Turquía, y que data del siglo II a.C. (Casanova 2018).

Pese a que la iglesia cristiana primitiva negaba su relación con el mundo de la Antigüedad Clásica³⁹ (por diferentes motivos: fiestas recurrentes, el dios Dioniso...), los fundamentos teóricos de su música se basaban en los clásicos. Los fundamentos clásicos consisten en teorías que hacen referencia a la naturaleza de la música: su lugar en el cosmos, sus efectos, los usos adecuados que se le deben dar en una sociedad...; así como teorías y descripciones sistemáticas de materiales y esquemas de la composición musical, todo lo que afecta a la construcción de la música: qué escalas existen, cómo se combinan, etc. Estos textos llegaron a conocedores medievales gracias a eruditos que conservaron obras antiguas; entre estos autores destaca Boecio (ca. 480 – 525 d.C.), cuyos escritos “fueron una importante fuente de inspiración teórica para los músicos de la Europa medieval y renacentista” (Summers, O’Rourke-Jones, Hall 2014, 25).

³⁹ Con “Antigüedad Clásica” nos referimos a las civilizaciones antiguas de Grecia y del Imperio Romano. Aun así, solamente destacaremos la primera, ya que Roma amplió muy poco lo que tomó de Grecia, sobre todo en cuanto a música se trata.

Por ese motivo haremos un breve recorrido por la música (solamente la que nos interesa para desarrollar y entender este trabajo), que se iniciará en la Antigüedad Clásica y que se unirá con la iglesia en la Alta Edad Media y con la música profana paralela a ésta, que surgió ya entrando en la Baja Edad Media. Posteriormente, seguiremos avanzando hasta momentos en la historia de la música más recientes a nuestro tiempo, en parte vinculados al cine también pero que especialmente nos ayudarán a poner cimientos a las ideas principales de este TFE.

2.1. La teoría del *ethos*

“La música que imitaba un cierto *ethos* suscitaba ese mismo *ethos* en el oyente” (Burkholder, Grout, Palisca 2015, 33).

2.1.1. Empezamos en Grecia

El cerebro humano contiene cerca de diez mil millones de neuronas que están conectadas entre sí de formas muy complejas. Aunque las chispas eléctricas y los cambios químicos que ocurren entre estas células consiguen realizar algunas funciones sorprendentes y complicadas, la proeza más sorprendente y complicada es la creación de las emociones [...], que normalmente se cumple sin tener en cuenta nuestra participación voluntaria (LeDoux 1999, 25).

La cultura griega (cuyo comienzo data del siglo V a.C.) es la civilización antigua de la que más escritos se conservan. Burkholder, Grout y Palisca (2010) nos cuentan que en la Antigua Grecia se atribuía el origen de la música a lo divino, así como también se le atribuían poderes mágicos: podía curar a las personas⁴⁰, purificaba el cuerpo y la mente y obraba milagros. “Para los griegos, la música era tanto un arte [...] como una ciencia estrechamente relacionada con la aritmética y la astronomía” (Música occidental 2010, p. 32). Encontraremos que los griegos darán funciones a la música que abarcarán desde el ámbito educativo al terapéutico⁴¹, incluyendo la dimensión hedonista (del placer). Será mediante el trabajo de la retórica, la disciplina filosófica dedicada a la exposición y argumentación formal, que se estudiarán y divulgarán estos y otros aspectos de la música y de la cultura en general.

Una teoría característica en la filosofía de la música griega es la teoría del *ethos*, esto es, “el carácter ético de uno o el modo de ser y de comportarse” (Burkholder, Grout, Palisca 2015, 33). El *ethos* hace referencia a las cualidades y efectos morales de la música, que tenían el poder de ayudar a armonizar el alma humana⁴². Se creía que la música tenía tal fuerza que podía afectar al universo y por ello se atribuyeron milagros a músicos legendarios en la mitología.

⁴⁰ Del filósofo Tales de Mileto (624 – 546 a.C.), se cuenta que usó la música para curar una “plaga” de ansiedad que hacía estragos entre los espartanos (Ball 2010, 28).

⁴¹ Aplicación que podemos relacionar con la musicoterapia, práctica muy popular actualmente.

⁴² De forma similar y en el extremo este del mundo conocido, también los “filósofos chinos consideraban que la música refleja el orden fundamental del universo. Los gobernantes [...] estaban convencidos de que la interpretación de la correcta música ritual era fundamental para mantener la armonía del Estado” (Summers, O’Rourke-Jones, Hall 2014, 17).

Posteriormente, también se subrayaron los efectos de la música sobre la voluntad y la conducta humana. Por ejemplo, “Platón sostuvo que aquellos que se educaban para convertirse en gobernantes [...] no debían escuchar música suave o relajante, sino música que formase la valentía y la compostura” (Summers, O’Rourke-Jones, Hall 2014, 19). En este sentido, Aristóteles tuvo mejor acogida que Platón, pues éste era más rígido con sus limitaciones en cuanto al estudio y consumo de la música mientras que el primero aceptaba también el “aspecto alegre de la interpretación musical”, esto es, para los momentos de ocio.

La música tiene la capacidad de imitar las pasiones, los sentimientos..., condicionantes de las conductas humanas. De hecho, ya los citados Platón⁴³ y Aristóteles⁴⁴ coincidían en que, para crear un perfil de sociedad adecuado, era necesario un sistema de educación público donde los principales elementos fueran la música, para el trabajo de la mente y el alma, junto a la gimnasia, para el trabajo del cuerpo. Tenían totalmente clara la contraposición y vinculación de Apolo y Dioniso, necesaria para la armonía interior del ser humano. (Burkholder, Grout, Palisca 2015)

Saber que, desde la Antigua Grecia, cuna de la cultura occidental tal como la conocemos hoy día, la música se utilizó para evocar sensaciones e incluso para modificar circunstancias de índole física, facilita hacer la transición mental que deriva en la música cinematográfica de la que hemos estado hablando y que nos ocupa. De nuevo, para entender cómo o por qué las cosas suceden de esta manera o de esta otra, hay que remontarse a su origen. Hemos fijado este origen en Grecia porque en algún lugar hay que poner el primer límite y, además, como se ha dicho, es la cultura de la que más restos conservamos. Sin embargo, es necesario indicar que esta gran civilización bebió de otras anteriores⁴⁵ (como Mesopotamia o, posteriormente, Palestina y Egipto⁴⁶).

Por otra parte, la práctica musical fue también recurrente en Grecia. El pensamiento hedonista que introdujo Aristóteles fomentó el uso de la música para el disfrute de las masas. Por ejemplo: eran comunes los concursos musicales. Estos “se convirtieron en una de las más grandes atracciones” para la sociedad hasta el punto de que los músicos que participaban “llegaron a desarrollar un ‘arte profesional’” (García Píriz 2003, 285).

2.1.1.1. Correspondencia razón-emoción

“A lo largo de la historia de la cultura, cognición y emoción han sido considerados procesos independientes y en cierta medida opuestos” (Belmonte 2007, 59). Tanto el cerebro cognitivo como el cerebro emocional son concepciones conformadas por muchos otros procesos mentales. En el caso de la cognición,

⁴³ En su obra *La República* (ca. 380 a.C.), un diálogo entre Sócrates y otros filósofos y discípulos en el que presenta el modelo de ciudad más apropiado para su tiempo.

⁴⁴ En su obra *Política* (ca. 344 a.C.), una declaración del autor sobre la política y su importancia para el pueblo, dirigida a gobernantes y pensadores.

⁴⁵ De hecho, se conoce que ya en Mesopotamia “los reyes asirios tenían en su corte una orquesta y un coro que en ocasiones daba conciertos para levantar el ánimo de la gente” (Summers, O’Rourke-Jones, Hall 2014, 16).

⁴⁶ Al área en la que se situaban estas culturas se la denominaba el creciente fértil. En ella se constituyeron las primeras sociedades avanzadas, al menos unas cuyo formato se asemeja al nuestro.

algunos procesos vinculados a ella son la memoria, la atención, la percepción y la acción. En el caso de la emoción, se incluyen la experiencia personal y subjetiva de la misma emoción (los sentimientos) y las reacciones corporales: las reacciones motoras (como gestos o posturas) y las reacciones vegetativas (como palidez, rojez, temblor o sudoración).

En Grecia ya se hablaba del concepto de razón, siempre separada de la pasión pues ésta influía negativamente en el juicio⁴⁷ ya que era irracional. Además, también conocían la existencia de una parte de la mente⁴⁸ cognoscible y de otra desconocida (inconsciente). Sin embargo, como afirma Triglia (s.f. c), pese a la popular tendencia de vincular las emociones con lo irracional, son zonas cerebrales de la red neuronal del sistema límbico⁴⁹ las que las procesan, las cuales se encargan también de gestionar la memoria y el aprendizaje, habilidades y procesos clásicamente etiquetados como racionales. “Existen antepasados nuestros que vivían tan solo con un sistema límbico [...], en la historia del ser humano el pensamiento racional es más bien una excepción [...]. De hecho, en algunas culturas poco occidentalizadas los adultos tienden a no llegar a la cuarta etapa⁵⁰ del desarrollo cognitivo propuesta por Piaget” (*ibid.*, s.f. c).

2.1.1.2. Los modos griegos

Los modos griegos, también llamados antiguos, son los que darán lugar al sistema musical en Occidente. Consisten en agrupaciones de ocho notas⁵¹ (similar a nuestras escalas actuales), cada una con un patrón de intervalos diferente y, por tanto, con un sonido propio, con un contexto armónico propio. En cada modo, una nota es la referente y fundamental sobre la que giran las demás (similar a nuestro concepto de tónica, pero en ese caso no tenía por qué ser la primera nota, a veces era la quinta o la cuarta de la sucesión; además, los modos se escribían de forma descendente, no ascendente como nuestras escalas).

Recordemos que la armonía como concepto físico y psicológico y la armonía como concepto musical tenían una estrecha relación en la cultura antigua. De hecho, los modos no se llamaban así, éste es un concepto latino posterior, originalmente se llamaban *harmoniai*. (Burkholder, Grout, Palisca 2015)

⁴⁷ Platón planteó el mito del caballo alado para ejemplificar de forma simple lo que significaba esa separación: un carro es tirado por dos caballos, uno malo y desobediente, pues busca solamente el placer y lo material, y otro bueno y obediente, lleno de impulsos nobles; ambos son controlados por el conductor, que representa el intelecto, el alma racional.

⁴⁸ Los griegos usaban el término “alma” para referirse a la mente.

⁴⁹ El sistema límbico no es un área física, no determina una zona del cerebro, más bien se refiere a la unión neuronal que existe entre algunas partes cerebrales que desarrollan funciones vinculadas a la emocionalidad. Su nombre lo acuñó originalmente el médico francés Paul Broca (1824 – 1880).

⁵⁰ Las etapas del desarrollo cognitivo que planteó Piaget son: 1) Sensomotriz, satisfacción de las propias necesidades; 2) Preoperacional, juego mediante adopción de roles e inicio del pensamiento abstracto; 3) De operaciones concretas, desarrollo cognitivo y uso de la lógica para gestionar la realidad; 4) De operaciones formales, uso de la lógica para llegar a conclusiones abstractas y desarrollo del metapensamiento (pensar sobre lo que se piensa). (Triglia, s.f. b)

⁵¹ La octava es un elemento recurrente en la música de cualquier cultura. En palabras de Levitin (2015, 38), “a pesar de las grandes diferencias que existen entre las culturas musicales [...], todas las que conocemos tienen la octava como base de su música”. Ball (2010, 85) también afirma que “la construcción de escalas en torno a la octava parece tener un fundamento ‘natural’, pues se trata de una división del continuo de frecuencias acústicas enraizada en la neurología auditiva”.

Estos modos, esta ordenación técnica musical griega, era útil para algo más que para clasificar melodías u otras músicas, ya que “la imitación de un ethos particular se conseguía en parte mediante la elección de la armonía” (Burkholder, Grout, Palisca 2015, 33). Es decir, el uso de un modo o de otro o su combinación definían ethos distintos, pues se basaban en organizaciones armónicas distintas. Por ejemplo, y según Burkholder, Grout y Palisca (2010, p. 34), el modo dorio fomentaba la templanza y el modo frigio, el valor. Algunos modos llevaban nombres de tribus o zonas del territorio griego. Posteriormente se mantendrán casi todas las nomenclaturas, aunque designarán escalas distintas a las originales.

Los modos, por un lado, esquematizaban la altura de los sonidos. El ritmo, por su parte, estará relacionado con la poética. “Se basa en los pies métricos de la lírica clásica” (García Píriz 2003, 285), relacionando sílabas largas con sonidos largos y viceversa.

2.1.2. La iglesia romana de occidente

“Las ideas musicales de la Antigua Grecia influyeron en las actitudes musicales europeas hasta el Renacimiento” (Summers, O’Rourke-Jones, Hall 2014, 19).

Ahora bien, así como en Grecia y Roma la música podía ser utilizada como elemento de disfrute, la música católica solamente podía ser utilizada para transmitir la palabra de Dios. Por tanto, era necesario que tuviera letra; la música instrumental causaba recelo. De hecho, encontramos que la teología cristiana estableció aquí que las emociones causadas por esa música eran equivalentes a pecados o tentaciones, frente a las cuales debía prevalecer la voluntad si es que se deseaba que nuestra alma inmortal fuera al cielo.

Las primeras músicas sacras copiaban a los salmos judíos, pero “a medida que [la iglesia católica] se extendía hacia Occidente, [...] iba introduciendo elementos locales”, como los himnos (García Píriz 2003, 286). El canto llano de la iglesia romana es uno de los grandes tesoros de la civilización occidental, según Burkholder, Grout y Palisca (2015). Es una oración musical, una plegaria que une a los fieles en la expresión de pensamientos devotos. Este canto llano fue inspiración de la música occidental hasta el siglo XVI y es uno de los repertorios más antiguos todavía en uso. Era vocal, monódico, *a capella* y tradicional de la liturgia cristiana. El ritmo podía ser silábico, a nota por sílaba del texto, pero a diferencia del sistema de pies métricos griego también podía ser melismático, con diversas notas para una sola sílaba (García Píriz 2003, 287).

Poco a poco, las técnicas de composición avanzaron y crecieron de manera que el sistema compositivo de la música de este canto terminó organizándose en los modos eclesiásticos o gregorianos en el siglo VIII (motivo por el que este canto terminó configurándose como el canto gregoriano⁵²). Estos son herencia de los modos griegos anteriores, pero ampliamente modificados y reformulados. Como había decretado la iglesia católica, y como se mantuvo hasta casi finales del

⁵² En el siglo IX empezó a asociarse el término “gregoriano” con el canto llano, en un esfuerzo por ensalzar la figura del papa Gregorio el Grande, al cual se le atribuye una amplia recopilación de cantos.

medieval, el propósito de esta música era resaltar el texto de forma directa o muy ornamentada. (Burkholder, Grout, Palisca 2015)

De forma similar a la música en los comienzos del arte cinematográfico, la música aquí tenía el propósito de “resaltar” otra cosa (el texto religioso en este caso), de crear un ambiente en el que aquello tuviera sentido y ahondara con más fuerza en la comunidad creyente (el público, si hacemos el símil con el cine). No era una música ideada para describir el texto, sino para evocar y/o provocar sentimientos o estados anímicos entre la gente, de manera que la actividad que estaban realizando conjuntamente trascendiera al plano espiritual⁵³, haciendo llegar el mensaje textual de forma más clara y permanente a los devotos de la fe.

2.1.3. La música profana en el medieval

Es cierto que ya no hablamos del ethos griego, pero sí todavía de música de distintos tipos vinculada a diferentes circunstancias, contextos y objetivos. Su recorrido continúa hasta nuestros días, cambiando e innovándose, pero su función esencial y su participación parece mantenerse y repetirse.

Hacia finales del primer milenio d.C., surgieron por Europa músicos que tocaban e interpretaban por las calles y que iban de aquí para allá con sus composiciones u otras populares, en su mayoría también monódicas (como el canto llano). Solían dedicarse a entretener a las gentes con su música (y la de otros), normalmente de temática amorosa o política, así como mediante malabares, juegos de prestidigitación, mímica, etc. La transmisión siempre era de forma oral, cosa que implicaba una importante carga memorística así como capacidad de improvisación. Dependiendo del país y de la época exacta, hablamos de distintos artistas: juglares (juegos, malabares, acrobacias...), ministriles (originalmente contratados por la nobleza), goliardos (clérigos y personajes cultos), trovadores (poetas-compositores cortesanos en lengua *d’oc*⁵⁴), troveros (trovadores franceses en lengua *d’oil*⁵⁵), minnesingers (de tradición aristocrática alemana), meistersingers (minnesingers de clase media), bardos (irlandeses y galos), etc.; cada uno con características lingüísticas y/o sociales distintas.

Mediante su labor, fueron surgiendo nuevas estructuras musicales fuera del contexto religioso, así como se fueron formando nuevos géneros, como: la pastorela, la balada, la canción de gesta o las canciones amatorias provenzales (libro *Musica occidental* 2010). Estas composiciones tenían una estructura concreta, seguían una temática por excelencia y se basaban en unos recursos musicales característicos. Se podría decir que empezaban a definirse nuevamente tipos de música concretos para ambientes, circunstancias o personas concretas (es posible que esto nos suene familiar). Como el trabajo de estos artistas implicaba hacer “giras” por las localidades cercanas, la monodia profana se extendió con

⁵³ El uso de música para facilitar el trance espiritual es antiguo y diverso. Es conocida la figura de los chamanes, mediadores entre el mundo humano y el espiritual, los cuales “intentan contactar con el mundo espiritual entrando en un trance inducido por canciones, danzas y batir de tambor rítmico” (Summers, O’Rourke-Jones, Hall 2014, 14).

⁵⁴ Término francés que designa las lenguas romances nacidas en la mitad sur del territorio francés y otros territorios cercanos (Occitania).

⁵⁵ Contrario al anterior, éste designa las lenguas romances nacidas en la mitad norte del territorio francés y otros cercanos.

facilidad. La composición de cancioneros por parte de los gremios y las cofradías alrededor de los que se agrupaban estos artistas muestra técnica e ingenio en la estructuración formal de las obras (García Píriz 2003, 287).

Un trovador a destacar aquí es el francés Bernart de Ventadorn (ca. 1140 – 1200). A él se le atribuye la forma clásica de la canción de amor cortés. (García Píriz 2003, 32)

2.1.3.1. Las obras de teatro musical

Estos músicos que iban de acá para allá cantando canciones e interpretando músicas fueron especializándose, tanto en el aspecto lírico (pues los textos que recitaban o cantaban solían ser poemas) como en el musical. A medida que el tiempo avanzaba, también lo hacía su técnica compositiva y su alcance entre el público.

Llegó a desarrollarse así un primer tipo de teatro musical. Como indican Burkholder, Grout y Palisca (2015, 110), consistía en una composición “elaborada a partir de canciones de narrativa pastoril (canciones de ambiente rural idealizado)”. Una famosa muestra es *Jeu de Robin et de Marion* (ca. 1284), del trovador francés Adam de la Halle (ca. 1240 - 1288). “Adam fue el primer compositor-poeta en lengua vernácula cuyas obras completas fueron recopiladas en un manuscrito, lo que demuestra la enorme estima que se le tenía” (Burkholder, Grout, Palisca 2015, 110).

2.1.3.2. Relevancia de la notación musical

Es evidente la importancia de la aparición y el desarrollo que tuvo la notación musical en el medievo para el futuro de la música (polifonía, autoría, crecimiento de repertorio, divulgación, derechos sobre las obras, etc.), pero destacaremos aquí un punto en concreto. La notación permitió que las composiciones no tuvieran que memorizarse y, por tanto, pudieran ser más trabajadas, más complejas, más “pensadas”. Utilizamos este adjetivo para recuperar y reconectar un concepto clásico que hemos visto ampliamente vinculado a la música: la retórica.

Ahora la figura del intérprete y la del compositor no tienen por qué estar unidas (de forma equivalente a como sucedía en Grecia). Esto propició que los creadores de música pudieran “elaborar más los materiales, reflexionar [sobre ellos] y especular soluciones diversas, de manera que se favoreció todo un proceso de sistematización teórica” (García Píriz 2003, 288).

2.1.4. Novedades del Renacimiento

“En la época del humanismo, cuando el hombre y sus emociones ocuparon el centro del arte, los músicos buscaron una relación estrecha entre el texto y la música” (Summers, O'Rourke-Jones, Hall 2014, 47). Así pues, “la problemática central del pensamiento renacentista” será “la conciliación entre la razón y la sensibilidad” (García Píriz 2003, 290). Inclusive, el filósofo y físico René Descartes (1596 – 1650) redefinió el concepto de “mente” especificando que solamente era aquella parte consciente de la misma, equiparando ambos términos (mente y consciencia). De esta manera, se eliminaba el componente emocional inconsciente, es decir, irracional, inexplicable.

Todo esto se verá reflejado en la práctica musical, por ejemplo, en el nuevo género del madrigal, que posteriormente conducirá al nacimiento de la ópera. Aquí destaca la figura del virtuoso, el cantante que mediante su cultivada técnica hace llegar al público esas sensaciones que texto y música pretenden inspirar. Este interés virtuosístico no sólo destacará en el terreno vocal, el virtuosismo instrumental iniciará aquí también su crecimiento de forma paralela. Esto fue así porque la música instrumental bebió de formas vocales que ya se conocían y que los compositores desarrollaron con todas las posibilidades que los instrumentos de la época estaban ofreciendo, dependiendo cada vez menos de la música vocal.

Entre otros aspectos musicales, es necesario destacar en el Renacimiento la amplitud de producción de repertorio musical (en parte gracias al avance divulgativo que propició la imprenta) y también el crecimiento y mejora de técnicas instrumentales. Esto hizo más accesible la música a personas fuera del contexto eclesiástico y del contexto aristocrático. Además, “los compositores eran cada vez más conscientes del poder expresivo de la música, sobre todo cuando escribían música vocal, e intentaban encontrar estructuras y estilos que reflejasen con mayor exactitud el significado de los textos” (Summers, O’Rourke-Jones, Hall 2014, 51). Todo esto fomentó el desarrollo de estilos musicales novedosos y, al mismo tiempo, su difusión e intercambio.

2.1.4.1. La polifonía

La mejora artesanal de los instrumentos y el avance en técnicas compositivas, así como la aparición y regularización de la notación musical, había propiciado el desarrollo de la polifonía.

Por un lado, “la polifonía sacra alcanzó su plenitud en el siglo XII” (Summers, O’Rourke-Jones, Hall 2014, 52). En el siglo XIII, con la Escuela de Notre Dame, logró sistematizarse y fue determinante un siglo después para el desarrollo musical del *Ars Nova*, etapa musical de transformación y avance que deja atrás gran parte de la herencia medieval (García Píriz 2003, 286).

Por otro lado, en la música profana, la polifonía aparecería dos siglos después con el francés Guillaume de Machaut (1300 – 1377), compositor que también escribió repertorio sacro. La polifonía profana será la que más se popularice en el Renacimiento a causa de los nuevos aficionados con posibles (mercaderes y artesanos en auge, predecesores de la futura burguesía). Se da, entonces, una “alfabetización musical” colosal en el pueblo llano, mientras que en las cortes se encuentra en auge la figura del mencionado “virtuoso” (Summers, O’Rourke-Jones, Hall 2014, 53).

La polifonía obligó a profundizar en el sistema modal, desarrollando grandes posibilidades hasta ahora inexploradas. Se amplió el ámbito sonoro de las voces y las formas de composición instrumental se alejaron de la simple imitación de las formas vocales. El conjunto de estos avances transformó la tradición musical occidental acercándola más a la que conocemos hoy.

2.2. La teoría de los afectos

Burkholder, Grout y Palisca (2015, 369) parafrasean a Descartes diciendo que “para cada movimiento que estimula los sentidos existe una emoción específica evocada en el alma”.

La teoría de los afectos nace en el Barroco, período artístico datado del año 1600 al 1750 aproximadamente. Esta teoría surge de forma filosófica (teórica) hasta que impregna todas las artes, es decir, se aplica el modelo de la retórica adaptado a las artes para expresar los estados emocionales (García Píriz 2003, 294). Aun así, como comprobaremos, no será una teoría novedosa, sino que beberá de otras mencionadas anteriormente. De hecho, su desarrollo comienza por el interés barroco en la cultura grecorromana.

Los afectos son estados relativamente estables del alma, son causados por ciertas combinaciones de humores internos del cuerpo, “a cada tipo de movimiento corresponde una pasión distinta” (Páez 2016). Por este motivo el objetivo de las artes de esta época será mover las emociones y promover las pasiones o afectos del alma. Era creencia extendida que experimentar una gama de afectos por medio de la música fomentaba un equilibrio entre los humores y promovía la salud psicológica y física (encontramos aquí algunas similitudes con épocas históricas anteriores). Según la teoría de los afectos, el compositor no debía buscar expresar sus sentimientos, sino retratar dichos afectos en sentido genérico y transmitir las emociones del texto. En este sentido, el primer objetivo se debía cumplir mediante música instrumental y el segundo, mediante música vocal. (Historia de la música occidental)

Distintos autores definirán estos afectos y les asignarán músicas con características diferentes. Por ejemplo, según Quantz⁵⁶ (2001, 126 y 201, en *ibid.* 2016): la melancolía se relacionará con el modo menor y los cromatismos, y la alegría se evocará con el modo mayor y el carácter jocoso. Asimismo, Barceló (1988, 24) reconoce que “aisladamente, pueden considerarse también los efectos del modo mayor y menor que se corresponden con los significados clásicamente asignados, es decir, modo mayor representando la felicidad, la alegría, y el modo menor la tristeza”. Poco a poco se fueron sistematizando las técnicas de generación de los afectos, de manera que algunas quedaron estereotipadas en la música posterior, por ejemplo: “un sonido agudo podía simbolizar el concepto de cielo (García Píriz 2003, 296)”. Estas propuestas musicales con significado predefinido configurarán las llamadas “figuras”, unos recursos retóricos que ampliaremos a continuación.

La teoría de los afectos fue un tema destacado en el contexto barroco. Los compositores buscaban conocer las relaciones entre la música y las emociones mediante experimentos compositivos de representación musical de ideas y sentimientos comunes. La palabra “comunes” aquí es clave, pues como se busca llegar a un público lo más amplio posible, esta orientación “universal” tenía que ser la que debían tomar los músicos. Para conseguirlo fue necesaria la invención de un “vocabulario reglamentado, una serie de recursos musicales, llamados ‘figuras’, basados en la retórica” (García Píriz 2003, 296). En palabras de López

⁵⁶ Johann Joachim Quantz (1697 – 1773) fue un compositor y flautista alemán que trabajó e investigó sobre la composición y sobre la expresión y apreciación musical de su tiempo.

Cano (2012, 123), “cualquier intento de clasificación de las figuras retóricas, sean éstas musicales o literarias, es [...] insatisfactorio pero necesario”. De forma similar, las estructuras musicales fueron derivando hacia el objetivo de construir una especie de discurso.

Un ejemplo precoz de figura musical lo encontramos en la *Pasión según San Mateo* (1729), la obra más larga de Johann Sebastian Bach (1685 – 1750), donde las palabras de Jesús las acompañan las cuerdas, que simbolizan lo divino, mediante notas largas, mientras que a los demás personajes solamente los acompaña el bajo continuo cuando intervienen. Bach desarrolló ampliamente los símbolos e ideas musicales, referidas normalmente a un texto, una de las más famosas de las cuales es el uso de cromatismos en espiral para representar el movimiento y personaje de la serpiente (Ruiza, s.f). El uso de esta figura para evocar a la serpiente es variado, incluso en el cine podemos encontrarlo en el tema de la serpiente Ka, personaje del largometraje animado de la compañía Disney *El libro de la selva* (1967) con música de los hermanos Sherman⁵⁷, que se basa en un motivo melódico y cromático que sube y baja (como moviéndose en espiral).

2.2.1. La firmeza del Barroco

En esta época surge el interés por el espectáculo, el teatro y el drama, creando una música que impactase. Las tendencias ornamentadas, dramáticas y expresivas definen una época en la que se valora la música por su capacidad para mover los afectos. Asombrar al receptor y provocar sentimientos fuertes son dos objetivos que resumen el estilo artístico del Barroco, ya que entonces “los músicos dependieron de manera creciente del apoyo del público” (Burkholder, Grout, Palisca 2015, 571) y, por tanto, era al público al que el músico debía buscar agradar y sorprender.

También aquí se inicia un punto clave de esta época que se mantendrá hasta el siglo XX e influirá en la música de cine (y en el desarrollo de la música en general) que hemos visto: el nacimiento de los estilos nacionales. El nacionalismo será un estilo que se desarrollará y definirá firmemente durante el siglo XIX, pero ya en la época barroca empezaban a marcarse tendencias estilísticas identificadas adjetivamente con el país de origen (especialmente destacarán los estilos de Francia, Italia y Alemania).

Por otro lado, un factor sobre el que interesa reflexionar, sobre todo de cara al desarrollo de la música en los siglos posteriores, es el cambio en el sistema de composición. Éste pasó de estar basado en el sistema de modos a conformarse según un sistema de escalas. Aquí nace el sistema tonal moderno, en el que se diferencian principalmente dos modos: uno mayor y uno menor.

2.2.1.1. Un lenguaje universal

Las tendencias característicamente barrocas fueron muy imitadas de Italia y de Francia. Sin embargo, “a mediados del siglo XVIII, los músicos, el público y los críticos prefirieron cada vez más una música que mezclase los rasgos característicos nacionales” (Burkholder, Grout, Palisca 2015, 568). De esta manera

⁵⁷ Robert B. (1925 – 2012) y Richard M. (1928) Sherman son compositores de larga trayectoria en producciones de la Walt Disney Company. Suyas son las BSO de *Winnie the Pooh* (1924), *Mary Poppins* (1964) o “It’s a small world” (1966), el tema del parque Disneyland.

se darían a conocer las mejores tendencias y estilos de cada país, pudiendo así crear un lenguaje mixto que atrajera a mayor cantidad de audiencia. Además, la construcción de un sistema nuevo de afinación (el sistema temperado) ayudará a unificar criterios de composición y expresión (García Píriz 2003, 295).

Estas preferencias contribuyeron al prestigio de la música instrumental. De hecho, a finales del siglo XVIII daba la impresión de que “un único idioma musical⁵⁸ prevalecía en toda Europa”, desembocando en el atributo musical que hoy nos es tan recurrente: “lenguaje universal” (Burkholder, Grout, Palisca 2015, 569). Este lenguaje no precisará de palabras, la preferencia por la música instrumental (que posteriormente recibirá el adjetivo de absoluta o pura) empezará a emerger.

La concepción de “música universal” es la que facilitó la global aceptación de la posterior música en el cine pues, como hemos dicho en el capítulo anterior, fueron compositores estadounidenses pero muchos otros también europeos los que trabajaron en las primeras composiciones de música para la pantalla. Como la música se había fusionado de tantas maneras en el viejo continente, los estilos musicales que se utilizaron para el mundo cinematográfico no eran desconocidos para la mayoría de naciones⁵⁹.

2.2.1.2. Razón, sentidos y afectos

Tanto la producción profana como la eclesiástica “tomaron prestadas ideas del arte de la retórica [...] y las transfirieron a la música llevados por su afán de expresar” aquello “que describían los textos” (Summers, O’Rourke-Jones, Hall 2014, 78). Para ello, los compositores barrocos se valieron de diversas técnicas y recursos compositivos. Un ejemplo es la ornamentación, adornos que el intérprete añadía a las notas escritas de forma improvisada o que el compositor indicaba en la partitura. También fue recurrente el uso de conjuntos instrumentales diversos y complementarios en la misma obra, dando lugar al *stile concertato*. Además, un género destacó especialmente: la ópera, siendo la manera más práctica de conseguir una reacción en el público, pues unía texto y música y, además, las interpretaciones de voces (solistas o en pequeño grupo) enfrentadas a la orquesta que los acompañaba facilitaban la expresividad de la melodía. Por otro lado, el desarrollo de una técnica compositiva fue determinante en las obras de esta época, hablamos del contrapunto⁶⁰: un sistema más complejo que combina varias líneas melódicas independientes, del cual Bach fue su máximo exponente. (Summers, O’Rourke-Jones, Hall 2014, 79)

⁵⁸ Este idioma musical será el que posteriormente se conocerá como “estilo clásico” o “música clásica”.

⁵⁹ Esto responde a una visión eurocéntrica del lenguaje musical, pues este lenguaje será universal para las naciones del llamado “mundo occidental”. Sin embargo, este idioma se contagiará también a otros lugares del mundo (aunque de forma puntual), como evidenciarán algunos pedagogos musicales en sus metodologías al utilizar recursos o repertorio de tradición clásica europea. Un ejemplo de ello vendrá de la mano del violinista y pedagogo japonés Shinichi Suzuki (1898 – 1998).

⁶⁰ Es curioso ver que, pese a buscar la máxima expresión textual y melódica, en el Barroco se desarrollase en profundidad uno de los pilares de la armonía moderna (el contrapunto). Parece ser que ninguna época estilística se puede definir de una sola manera. Este desarrollo aparentemente contrario a los objetivos iniciales puede defenderse vinculándolo a la música más bien instrumental, entendiendo que esos objetivos se perseguían mediante la música vocal; sin embargo, no por ello podemos obviar la existencia de obras instrumentales homofónicas (como las corales de Bach) o en formato de melodía acompañada (mediante el bajo continuo).

Estos años son también testigo de descubrimientos científicos que cambian la visión del mundo, como la formulación de las leyes de gravitación universal por parte del físico inglés Isaac Newton (1642 – 1727) que explican la naturaleza del movimiento de la Tierra y lo vinculan al resto de cuerpos celestes. Avances relacionados con el campo educativo del aprendizaje también se inician aquí, con el primer pedagogo de la era moderna: Jean Jacques Rousseau (1712 – 1778), que focalizó la educación en la figura del niño así como en la vertiente práctica de las materias. También se descubre que, además de la razón, los sentidos son un medio para aprender. En este contexto, las artes se empezaron a considerar como una base sólida para interpretar la experiencia humana y explorarla.

Esta “innovación” de las artes como base para el aprendizaje recuerda al mencionado binomio música-gimnasia de la Antigua Grecia. Ciertamente, la historia humana parece repetirse. Sin embargo, siempre lo hace con pequeñas diferencias. Por ejemplo: en el Renacimiento, los “afectos” se usaron “mediante una representación [musical] comedida del texto”; pero, en el Barroco, “se prefirió la expresión de afectos extremos [...] mediante una representación afectiva del texto”. (Bukofzer 1986, 20-23, en Páez 2016)

2.2.1.3. Interés psicológico en el efecto resultante

Los primeros modelos modernos de epistemología⁶¹ vieron la luz en esta época. Hablamos del modelo asociativo y del conductismo. Por un lado, el primero estudia los instintos y los estímulos y observa los resultados; por otro, el segundo estudia las respuestas buscando una relación entre el estímulo inicial y dicha respuesta. Ambos, sin embargo, se plantearon con el objetivo de adaptar, extinguir o promocionar conductas. De las conclusiones del primero, especialmente, obtenemos que en las sociedades actuales las conductas humanas (sus instintos) se han normalizado hasta cierto punto, de manera que lo que llamamos cultura no es más que la aceptación convencional de esas respuestas comunes.

2.2.2. Los contrastes del Clasicismo

“Un conocimiento más profundo de la circulación de la sangre, del sistema nervioso y de aspectos de la psicología humana condujeron a una nueva comprensión según la cual los sentimientos estaban en flujo constante, empujados por asociaciones que podían dar lugar a vuelcos impredecibles” (Burkholder, Grout, Palisca 2015, 582).

Anteriormente se creía que, surgida una emoción, la persona permanecía en tal afecto hasta ser movido por algún estímulo a un estado diferente. La nueva opinión hizo obsoleta la actitud barroca de transmitir un único sentimiento dentro de un movimiento, sección o melodía⁶². Las posibilidades de contraste⁶³ aumentaron por la naturaleza de la nueva música. Los compositores ahora podían

⁶¹ La epistemología es la ciencia que estudia el pensamiento y la mente.

⁶² Pese a que ésta es la lectura más amplia, (de nuevo) no se pueden olvidar composiciones de carácter más contrastante en el Barroco, como ejemplifican algunas arias operísticas.

⁶³ En este contexto surge la evolución del clavicémbalo al pianoforte, un instrumento que permitirá hacer más contrastes de intensidad que su predecesor.

introducir estados de ánimo dispares y opuestos, incluso dentro de los mismos temas.

2.2.2.1. La Ilustración

Durante la segunda mitad del siglo XVIII hubo un creciente interés por la ciencia y por promover ese conocimiento lógico entre la sociedad. Los ilustrados defendían que la cultura buscaba la verdad y que para encontrarla ésta debía basarse en la razón pura, lejos de la complejidad barroca.

Las artes se veían “esenciales para el desarrollo humano”, aunque la música fue la última de ellas en recoger este testigo. En ellas se prefería el uso lógico del material, buscando el equilibrio y la claridad de pensamiento. Todavía se buscaba expresar, pero de una forma más simple, no demasiado emocional. El equilibrio era la tendencia preferida en el Clasicismo (García Píriz 2003, 306).

Por su parte, la música pasó a ser más elegante⁶⁴, estructurada y relativamente simple para facilitar la labor del oyente y fomentar el entendimiento de la obra. Se buscaba llegar a todos, al entendido y al no instruido, por lo que los compositores tendían a elegir un lenguaje universal. Predominaban los acompañamientos sencillos y las melodías simples. La música debía estar al servicio del interés humano.

2.2.2.2. La Revolución

La sociedad europea de final del siglo XVIII sufrió demasiado y “la expresión de las emociones personales prevaleció sobre la celebración de la mejoría colectiva de la humanidad” (Summers, O’Rourke-Jones, Hall 2014, 133). La Revolución Francesa (1789) dejó ver con claridad los aires descontentos que se venían creando los últimos años, y la Revolución Industrial (iniciada en Gran Bretaña) parecía amenazar los modos de vida tradicionales (aunque, por otro lado, también participó de los avances técnicos en la instrumentación musical). La respuesta artística a estas circunstancias fue el Romanticismo.

El *Sturm und Drang* (Tormenta y empuje) será un movimiento literario desarrollado en Alemania. Vendrá causado por este cambio de humor en la sociedad y contagiará a las demás artes dando lugar a una revolución artística. Autores destacados vinculados a este movimiento son los alemanes J. W. von Goethe (1749 – 1832) y F. Schiller (1759 – 1805). Opuesto a “la Ilustración y a sus leyes racionalistas”, consistirá en el “irracionalismo y el subjetivismo” del autor que hará surgir personajes (temas o motivos, en el caso de la música) que “solamente obedecen a las leyes que les permitan una realización incondicional de su naturaleza” (Gran Enciclopèdia Catalana, s.f.). En este caso, veremos que el personaje que busca cumplir esto será el mismo compositor.

2.2.3. El inconformismo del Romanticismo

El compositor encuentra el drama en sus experiencias vitales propias, ya no se puede pensar en la sencillez y pluralidad de la sociedad. Escritores y músicos promovieron nuevos ideales artísticos centrados en la individualidad, la originalidad, la fantasía, la expresión de una pura emoción y el ánimo de

⁶⁴ El estilo galante o burgués fue el que derivó de estas preferencias. Consistía en una simplificación de las formas y en una textura más bien homofónica o de melodía con acompañamiento.

transcender los límites convencionales y buscar verdades más profundas. Valoraban la libertad y se oponían a esquemas que dificultasen su espontaneidad y expresión artística. Ahora los compositores no son artesanos musicales, sino voces de sus propias ideas y sentimientos.

“La literatura fue la fuente de inspiración de gran parte de la mejor música escrita en el siglo XIX” (Summers, O’Rourke-Jones, Hall 2014, 158). Desde Shakespeare o Lord Byron (Inglaterra) hasta Goethe (Alemania), pasando por Víctor Hugo (Francia), Dante (Italia) o Tirso de Molina (España), los literatos contemporáneos y clásicos proporcionaron mediante sus obras un efectivo impulso a la música (y las artes en general) en este período.

Finalmente, las necesidades expresivas de los compositores (no las del público, quepa aquí esta puntualización) provocarán una ruptura con la tonalidad que se verá reflejada en compositores (Wagner, Stravinsky, Bartók...) y estilos (expresionismo, futurismo, impresionismo, música folclórica modal...) de finales del siglo XIX y principios del XX. Estos estilos beberán de la tendencia exotista que surgirá de la búsqueda de inspiración en culturas no occidentales y en músicas antiguas (de la Edad Media y las civilizaciones clásicas).

2.2.3.1. La exaltación de la emoción

La emoción no es un proceso cerebral único, sino el resultado de diversos mecanismos, combinados de formas distintas según la emoción. Los mecanismos cerebrales de conducta emocional consisten en los más antiguos procesamientos mentales del ser humano (el peligro a la muerte, la búsqueda de alimento, etc.). Han sido determinantes desde el punto de vista evolutivo y de supervivencia, más incluso que su continuación evolutiva consciente: los sentimientos. Estos sólo aparecen en animales con consciencia (básicamente, algunos tipos de simios y el ser humano). Al margen de ellos, la mayor parte de los componentes de las respuestas emocionales que se ponen en marcha de manera no consciente permiten observar similitudes entre el hombre y otras especies animales, pues compartimos algunas de ellas.

Precisamente por su faceta primitiva, los procesos emocionales se inician más rápidamente que los cognitivos, y es por este motivo que gran parte del comportamiento humano parece dominado por la faceta emocional, pues ésta somete con facilidad a la cognitiva. De hecho, el psicólogo americano William James (1842 – 1910), ya en 1884 formuló su teoría de que los sentimientos son la reacción consciente no sólo de las emociones en sí, sino de la activación (posterior a la aparición de la emoción) de los mecanismos pertinentes de defensa fisiológica, y afirmó que son estos (y no la emoción en sí) los que activan el reconocimiento consciente de dicho sentimiento.

En este sentido, la música se verá abocada más que nunca a la persecución de la emoción más interna. Se jugará con la impresión auditiva exaltada y se buscará la reacción del oyente mediante una música centrada en la expresividad. Para ello, los compositores se basarán en la interrelación de componentes distintos, como música y texto, pudiendo así provocar mayor cantidad de estímulos sensoriales.

2.2.3.2. Las pequeñas formas

“La unión más común entre literatura y música se dio en la canción” (Summers, O’Rourke-Jones, Hall 2014, 158), por lo que el género favorito para la expresión musical fue el *lied* (que significa “canción” en alemán). El binomio voz-piano era el medio preferido, pues ofrecía una amplia gama expresiva con un mínimo de recursos. En la forma musical del *lied*, el piano reforzaba la expresividad del cantante. Los compositores más destacados en la producción de estas piezas son Franz Schubert (1797 – 1828) y Robert Schumann (1810 – 1856).

Las piezas para piano solo también fueron muy desarrolladas, ya que ofrecían grandes posibilidades de expresividad y sonoridad para disfrutar en los hogares (recordemos el interés creciente del músico aficionado). Al piano se le dio enseguida un uso polifacético, siendo utilizado tanto para este tipo de obras como para composiciones más grandes. Aun así, en ambos tipos de producciones (*lied* y pequeñas piezas para piano), existía esa tendencia de centrarse en la melodía.

2.2.3.3. La música instrumental

Muchos compositores encontraron en la música instrumental el ideal romántico porque no estaba sujeto a la concreción de las palabras. Aquí empezaron a surgir conceptos como: música absoluta (o pura), música descriptiva o música programática.

En los siglos XVII y XVIII (y anteriormente), la música instrumental ya transmitía emociones concretas, tipos de carácter, escenas o programas específicos... Es decir, ya existía lo que sería música descriptiva, como *Las cuatro estaciones* de A. Vivaldi (1678 – 1741). Sin embargo, la noción de música absoluta, que no hace referencia a nada más que a sí misma, era nueva en el siglo XIX. No decimos que no existiera ya música puramente instrumental sin un objetivo ni motivación extramusical concreta (las fugas de Bach son un claro ejemplo de ello), simplemente que hasta ahora no se había verbalizado esta diferencia, hasta ahora los compositores no parecieron verlo necesario. Aun así, los géneros más relevantes todavía requerían una integración de música y texto. Los compositores buscaban extraer los significados y sentimientos inherentes a un texto o sugeridos en él.

2.2.3.4. Los nacionalismos

Entra aquí también el desarrollo de una identidad nacional, fomentada por la exaltación de lo propio, así como el interés por conocer lo de otras regiones idílicas, épocas lejanas y culturas antiguas o diferentes (exotismo⁶⁵). El resurgir de un sentimiento nacionalista logró que las tradiciones musicales de muchos países hicieran aportaciones valiosas a la música universal; de esta manera, el lenguaje musical se vio ampliado, especialmente en la armonía mediante la

⁶⁵ El exotismo, entendido como la inspiración en culturas diferentes a la propia, ya se aplicaba a la música hacia siglos (por ejemplo: la *moresca* del final de *L’Orfeo* (1607) de C. Monteverdi (1567 – 1643), que era italiano; o la “Marcha turca” (ca. 1780), tercer movimiento de la *Sonata para piano nº 11* de W. A. Mozart (1756 – 1791), que era alemán), pero este uso parecía darse de forma esporádica; ahora se convierte en una especie de moda, es decir, tiene un uso más común en las composiciones e incluso traspasa las intenciones puramente artísticas.

experimentación con cromatismos y disonancias. Este lenguaje será característico de estilos que nacerán en el siglo XX (como el dodecafonismo).

El nacionalismo tuvo un fuerte empuje político, que salpicó a todas las artes. Las reformas sociales estaban reconfigurando las naciones y los gobiernos buscaban reforzar su estatus. Para ello, se hicieron valer en parte de las artes, mediante “un estilo nacional reconocible” como “signo de autenticidad”. (Burkholder, Grout, Palisca 2015, 815-816)

Esta corriente nacionalista recorrió desde Europa hasta Estados Unidos, y en el contexto musical se sitúa en un romanticismo posterior que busca una voz independiente y nativa. La premisa romántica inconformista facilitó la búsqueda del espíritu nacionalista, dando como resultado una variedad de estilos. La expresión más común se daba mediante canciones y danzas populares. Destaca aquí el trabajo pedagógico de Zoltán Kodály (1882 – 1967) y Béla Bartók (1881 – 1945), que realizaron una búsqueda y recopilación de la música popular húngara. (García Píriz 2003, 308-311)

2.2.3.5. La ópera romántica

Las nuevas libertades formales en pro de la expresividad, los intercambios estilísticos y temáticos constantes entre compositores de diferentes nacionalidades y el afán de llegar y de atraer al público, también entraron en el ya afianzado género de la ópera. Todos los intereses románticos podían verse (y se vieron) reflejados en obras de este género. El compositor que más marcó con su producción operística en esta época fue el alemán Richard Wagner (1813 – 1883). A él debemos uno de los recursos compositivos más utilizados desde su creación, tanto en la industria musical como en la cinematográfica. Hablamos del *leitmotiv* (concepto que nos sonará del capítulo anterior, véase apartado 1.2.3.1. *Las BSO*).

El *leitmotiv* suena a la vez que aparece el concepto con el que se le relaciona, y desde ese momento se convierte en una etiqueta musical que va acumulando significados a medida que reaparece, ya que permite que los motivos se combinen y desarrollen de forma acorde a como se desarrolla la trama argumental (Rayas 2012). A diferencia del concepto cinematográfico, en la composición musical wagneriana éste es un elemento fundamental de la obra, de manera que no se usa excepcionalmente sino que se mezcla con el paso de la acción. De esta manera se podía sustituir la estructuración simétrica de las frases y otros fragmentos instaurada en el Clasicismo, por una organización a base de temas y *leitmotivs*. Con esto se ofrecía mayor libertad formal y, por tanto, expresiva. Otros compositores que utilizaron este sistema compositivo fueron sus contemporáneos Carl Maria von Weber (1786 – 1826) y Giuseppe Verdi (1813 – 1901).

2.3. El poder descriptivo de la música

“Casi todas las técnicas expresivas del lenguaje musical se crearon para la ópera, y estas técnicas portan aún significados que se emplean hoy en la música del cine y la televisión” (Burkholder, Grout, Palisca 2015, 852).

En el Renacimiento empezó a surgir la ópera, que no vería su esplendor hasta dos siglos después; el Barroco recibió su nombre de un término burdo del portugués, sin ver en ese momento su relevancia y valor estético; la época clásica no duró mucho, apenas unos 50 años; y aún hay muchos estilos musicales actuales

que beben de la esencia del Romanticismo... Por todo ello (y más), debemos entender cada época artística como un período no cerrado y de características versátiles, no fijas ni planas; todas esas etapas son resultado de la acción de la sociedad y ésta se encuentra siempre en constante cambio, retroceso, avance y recuperación. De ahí el interés por repasar parte de la historia de la música en Occidente, pues es necesario situarnos en la idea de que la música está viva y va de nuestra mano.

Por un lado, no sería justo decir que la teoría del ethos o la teoría de los afectos existieron solamente en su tiempo (en el que la historia de la música los sitúa y no los vuelve a mencionar). Podemos ver música hoy día creada según esas teorías, pero simplemente no se les reconoce ese origen pues, como hemos dicho, la música está en constante cambio y evolución. Sin embargo, es evidente su vinculación en ocasiones. Veamos algunos ejemplos. Una “figura” que se reconoce hoy día, relacionada con la teoría de los afectos, es el arpeggio de do mayor (u otra escala mayor) de forma ascendente, utilizado para iniciar o abrir, y el mismo de forma descendente, para finalizar o cerrar. Esta figura nos puede sonar de centros comerciales o de escuelas, donde se utilizan para hacer pequeñas comunicaciones por megafonía. Otro ejemplo es un “ethos” que se promociona en plataformas musicales o audiovisuales desde hace ya unos años, y que consiste en aquel estado que conlleva relajación y concentración. Este estado se consigue mediante “Música relajante” o “Música para estudiar”, todas con características similares: tempo lento, uso de elementos de música concreta⁶⁶ (como agua que baja por un río o que rompe contra la costa, o sonidos de pájaros), estructura homofónica e inexistencia de un objetivo final (se dilatan en el tiempo, de echo suelen ser vídeos o audios de varias horas). Entonces, ¿cómo podríamos valorar estas músicas sin relacionarlas con estas teorías retóricas? Es evidente cierta conexión.

Por otro lado, también podemos reflexionar sobre que la música de ahora pudo haber aparecido perfectamente años ha, si es que se hubieran dado las circunstancias sociales para ello. Es decir, lo único que ha cambiado es el molde, la música sigue siendo un producto de las personas para las personas, se sigue experimentando con sus posibilidades expresivas y sigue conmoviendo y estimulando a quien la oye (y no necesariamente a quien la escucha, puesto que no es necesario prestarle gran atención para que nos provoque).

Entendido esto, hablemos de un tipo de música que conecta muy bien el recorrido que hemos hecho de la historia de la música con el tema central de este trabajo: música que compuesta con la intención de recrear imágenes, ideas, sensaciones, ambientes, historias, etc. Este tipo de música se conoce como música descriptiva, a menudo de forma sinónima también se conoce como música programática. Sin embargo, diferenciaremos ambos conceptos a lo largo de este documento, entendiéndolo al segundo contenido en el primero, pues encontraremos música de carácter descriptivo que no necesariamente irá acompañada de un programa específico.

⁶⁶ La música concreta consiste en transformar sonidos grabados manipulándolos y organizándolos nuevamente con inteligencia musical. Sus fundamentos estéticos y teóricos llegaron en 1929 de la mano del compositor francés Pierre Schaeffer (1910 – 1995).

2.3.1. El poema sinfónico

Éste es un género propio del Romanticismo (segunda mitad del siglo XIX), y es el primer ejemplo moderno⁶⁷ de un género de música descriptiva. Fue “un vehículo perfecto para la expresión romántica nacionalista”, especialmente para los artistas rusos (Summers, O’Rourke-Jones, Hall 2014, 176).

Su origen se le atribuye al compositor Franz Liszt (1811 – 1886), con el poema sinfónico *Ce qu’on entend sur la montagne* (*Lo que se escucha en la montaña*, 1849) y afianzado posteriormente con otros como *Mazeppa* (1851) o *Hamlet* (1858). Otras obras en forma de obertura de otros compositores precedieron a este nuevo género, ya que igualmente tenían “capacidad de sugestión de personajes y hazañas épicas concretas” (García del Busto 2012). De hecho, en sus inicios los poemas sinfónicos eran confundidos con oberturas⁶⁸. Uno de sus mayores exponentes será el alemán Richard Strauss (1864 – 1949), con poemas sinfónicos como *Don Juan* (1888), *Así habló Zaratustra* (1896) o *Don Quixote* (1897).

El poema sinfónico es “una composición orquestal que quiere expresar una idea de orden narrativo, descriptivo o poético” (García Píriz 2003, 308). No busca necesariamente describir de forma “literal”, puede simplemente buscar evocar o sugerir, de forma paralela al argumento, alguna idea, historia, escena o estado de ánimo. Suele tener analogías con poemas literarios, por ello se denominaba “poema” sinfónico. Usualmente, a la partitura va unido un título descriptivo de la música y un programa explicativo (Burkholder, Grout, Palisca 2015, 865). Este programa se entrega al público antes de escuchar la obra, por lo que ya poseen esa información textual sin haber oído todavía ni una nota. Será precisamente la forma y el contenido de ese programa la que definirá en cierta manera la estructura de la obra musical.

Pese a llamarse “poema sinfónico” no es una sinfonía, o al menos Liszt no las llamó así, a diferencia de otros compositores igualmente precursores del género como Héctor Berlioz⁶⁹ (1803 – 1869). Normalmente su forma es de un solo movimiento (pues así eran la mayoría de las de Liszt), aunque internamente es de forma libre. Muchos se basaron en la forma sonata, pero otros usaron otras formas, como el rondó. Son composiciones relativamente breves y cada movimiento posee secciones más o menos contrastantes, en tempo y carácter. Los temas son pocos pero se van presentando desarrollados, repetidos, variados o transformados. Este recurso, el cual Liszt desarrolló a lo largo de toda su obra,

⁶⁷ Hablamos de “ejemplo moderno” porque no podemos obviar la utilización de la música de forma relativamente descriptiva en etapas anteriores de la historia de la música (por ejemplo: *Las cuatro estaciones* (1725) de Vivaldi o la *Sexta sinfonía* (1808) de L. van Beethoven (1770 – 1827)). Aunque no llevaron esa etiqueta, existieron, pero ahora este concepto cobre una nueva dimensión.

⁶⁸ Sin embargo, existen diferencias claras, como el origen y datación de cada género, o el hecho de que una obertura “precede a una escena dramática o a la celebración de un evento [...], mientras que el poema sinfónico se desliga de estos acontecimientos”. (Escuela Virtual de Música, s.f.)

⁶⁹ El compositor francés fue dejando de lado los esquemas de la sinfonía y participó activamente en el desarrollo del nuevo género del poema sinfónico, pese a ser atribuido a Liszt. Un ejemplo clave de su temprana contribución es su *Sinfonía fantástica* (1830), una obra programática que se asemeja ampliamente al nuevo género.

consiste en la “transformación temática”⁷⁰: la evolución de una idea musical mediante procedimientos diversos, de manera que se creen atmósferas diferentes (Grupo Swan 2016). “En todo caso, el compositor estructura la forma del poema sinfónico de la mejor manera para expresar su contenido sentimental” (Melomanos, s.f.).

Otro recurso compositivo característico de este género es el de *idée fixe* (idea fija⁷¹), aportado por Berlioz. Consiste en una propuesta musical melódica que permite la identificación de un elemento central de la historia. Ese tema recurrente sirve como base estructural de la obra, de manera que se mantiene persistente, reapareciendo de diversas formas. Las “ideas fijas” fueron un evidente precursor del leitmotiv wagneriano, así como sirvieron de inspiración para la idea de transformación temática de Liszt. (Gorlinski 2012)

2.3.2. Música programática contra Música absoluta

La base ideológica del género del poema sinfónico se encuentra en el tipo de música llamada programática, que busca la unión de música con una idea poética. Sin embargo, no siempre un poema sinfónico es de tipo programático, pues la música programática siempre es instrumental (pese a basarse en un referente textual y/o en un programa), mientras que el poema sinfónico puede incluir lecturas o textos. Sin embargo, esta pequeña diferencia se vería difuminada con el tiempo.

Liszt fue uno de los mayores promotores de la música programática, ya que consideraba que la música instrumental sin ninguna idea extramusical se vería siempre falta de comunicación. Según el compositor austrohúngaro, era necesario que la música tuviera un “programa externo”, de ahí el nombre de “música programática”. Tuvo gran relevancia en el trabajo de las escuelas nacionalistas. Por su parte, Berlioz también “creía apasionadamente en el poder de la música para encarnar imágenes precisas, ideas y sentimientos intensos” (Summers, O’Rourke-Jones, Hall 2014, 158). Otro compositor influyente que apoyó la posición de Liszt fue Wagner, cuyos esfuerzos iban dirigidos a la concepción de una “obra de arte total”, donde la música se viera subordinada a esa obra total junto al drama, la poesía y otras artes (inclusive las seis artes⁷² a la vez). Para este propósito, el género favorito de Wagner fue la ópera, pues según él era una “obra teatral llena de sentido y el texto, la escenografía, la actuación y la música deben trabajar juntos en una única unidad que todo lo abarca para colmar el propósito dramático central” (Summers, O’Rourke-Jones, Hall 2014, 167; García Píriz 2003, 308-309; Burkholder, Grout, Palisca 2015, 865)

De forma contrastante, existe una postura opuesta a la programática que afirma que la música es un arte autónomo que puede expresar y comunicar por sí

⁷⁰ Un ejemplo de ella en la música de cine podría ser la primera escena de *Harry Potter y la piedra filosofal* (2001), con música de John Williams, donde el compositor presenta hasta 11 veces el tema principal de la saga.

⁷¹ Este concepto surgirá en literatura a la par que en la música de forma equivalente, llegando de la mano del novelista francés Honoré de Balzac (1799 – 1850), contemporáneo de Berlioz. A finales del siglo XIX también se utilizará para identificar en psicología el concepto clínico que se refiere a creencias inflexibles e irracionales, gracias al psicólogo francés Pierre Janet (1859 – 1947).

⁷² Recordemos que a fecha de Wagner el séptimo arte todavía no estaba bautizado como tal.

mismo, sin necesidad de apoyarse en ideas no musicales preconcebidas. "La música puede dar nombre a lo innombrable y comunicar lo desconocido" (Leonard Bernstein, en Sánchez 2014). Es aquí, donde las palabras no son suficientes y donde la música está muy por encima de ellas como sistema comunicativo⁷³, donde situamos a los detractores de la música programática. A esta música se la denominó música pura o absoluta. Fue defendida por compositores como el alemán Johannes Brahms (1833 – 1897) o críticos como el austríaco Eduard Hanslick (1825 – 1904). Otros compositores, como fue el caso del alemán Felix Mendelssohn (1809 – 1847), no apoyaban la postura programática, eran más bien partidarios del punto de vista absoluto de la música, pero sí que llegaron a crear obras de ese tipo.

Fueron muchos los debates y publicaciones que se hicieron en ambos sentidos. Inicialmente, la música programática buscaba recuperar, o al menos no abandonar, los géneros tradicionales. Los títulos evocadores y la vinculación de la música con elementos literarios eran recursos en pro de evitar la pérdida de esa tradición orquestal (instrumental), la cual parecía haberse perdido con las innovaciones del Romanticismo. Los partidarios de la música absoluta, sin embargo, no reconocían esa ruptura con la tradición, sino que entendían que esta tradición se estaba transformando. (Grupo Swan 2016)

Por un lado, los unos reivindicaban que "la música debería entenderse y apreciarse en sus propios términos", mientras que los otros argumentaban que "un programa podía clarificar las intenciones del compositor" (Burkholder, Grout, Palisca 2015, 866-867). Como vemos, ninguna de las dos posturas le quita ningún poder a la música, es decir, desde ambos puntos de vista la música expresa, conmueve, afecta... al oyente. Nuevamente, sólo se pone en entredicho el modo en que esta música se compone y se hace llegar al público.

2.3.1.2. La sinfonía programática

A finales del siglo XIX y principios del XX, la filosofía de la música programática afectó a otros géneros además de propiciar la creación de poemas sinfónicos. Uno de ellos fue el de la sinfonía, que desarrolló una vertiente programática.

La sinfonía programática tiene sus similitudes con el poema sinfónico, pero la sinfonía programática es primeramente una sinfonía, esto es: se estructura en cuatro movimientos, por lo que su duración es considerablemente más larga. Por otro lado, se inspira igualmente en ideas de índole no musical "con el fin de contar una historia o de propiciar un estado anímico" (Summers, O'Rourke-Jones, Hall 2014, 193).

Un ejemplo de sinfonía programática es la *Sinfonía doméstica* (1903) de Strauss. Pese a que él la anunció como poema sinfónico, su estructuración en

⁷³ Cabe remarcar que, pese a ser instrumental, la música pura o absoluta se hace valer también de ciertas palabras (o letras) indicadas en la partitura, para facilitar el entendimiento de la misma por parte del intérprete. Las dinámicas (*p*, *f*), los tempos (*Andante*, *Allegro*, *Presto*) o los caracteres (*agitato*, *cantabile*, *scherzando*), son algunos ejemplos. No obstante, estos recursos no son mencionados en el resultado final, es decir, en la audición de este tipo de música no hay texto finalmente.

cuatro movimientos y su larga duración nos permiten ponerla de ejemplo en este subgénero a caballo entre la sinfonía y el poema sinfónico.

2.3.3. El concepto de música descriptiva

“Una música instrumental que representa o sugiere un estado de ánimo, una personalidad o una escena, generalmente indicada en el título”, es música descriptiva (Burkholder, Grout, Palisca 2015, 1147).

Este concepto es relativamente moderno. Como hemos dicho antes, la música utilizada para evocar, sugerir o representar estados de ánimo, elementos de la naturaleza, referencias extramusicales..., no tiene un nacimiento reciente. Esta capacidad de la música se ha explotado prácticamente desde que el ser humano empezó a producirla. Sin embargo, la categorización de “descriptiva” ensalzó esta cualidad de la música y provocó su desarrollo entre los compositores desde un punto de vista más técnico y no tan teórico. Pese a heredar sus justificaciones y muchas de sus premisas, no son las anteriores teorías vinculadas a la retórica (ethos, afectos...) las que van a marcar este tipo de producción musical, sino que éste será un nuevo concepto de creación musical.

La música descriptiva se dedica a inspirar la imaginación del oyente hacia un camino preconcebido por el compositor, pero sin eliminar el factor relevante de trabajar con música instrumental. No es música que describa literalmente un texto necesariamente o que se base en una idea textual (como el poema sinfónico), es un concepto más abierto que se guía por algún detalle extramusical, pero que no condiciona su música a él. Podemos decir que la música programática es descriptiva y que el poema sinfónico es un género musical descriptivo, pero no podemos quedarnos ahí. Veremos que las aplicaciones de la música descriptiva van más allá e irán entramándose en contextos diversos. En este sentido, descubriremos sus aplicaciones en el cine.

La música descriptiva no es un género, sino una concepción de composición musical. Por ello no tiene una forma definida, puede detectarse música descriptiva en músicas cuya estructura se asemeje a la de cualquier género. Además, como hemos dicho, el elemento extramusical que le sirva de inspiración no tiene por qué ser de tipo literario.

Por ejemplo: *El carnaval de los animales* (1886), del francés Camille Saint-Saëns (1835 – 1921), es una suite en 14 movimientos, cada uno con su título evocador, que el autor ideó con carácter humorístico para la festividad de Carnaval. Otro ejemplo podría ser *Pedro y el lobo* (1936), del ruso Serguéi Prokófiev (1891 – 1953), un cuento musical, escrito originalmente para público infantil, en el que cada instrumento es uno de los personajes de la historia, los cuales tienen temas musicales propios. Esta última obra es un ejemplo de algo que hemos indicado anteriormente: las diferencias que separan un poema sinfónico de la demás música programática y descriptiva son relativamente borrosas; porque Prokófiev compuso este cuento pedagógico para orquesta sinfónica y narrador, cuando la música programática solamente es instrumental y el poema sinfónico no tiene forma de sinfonía. Podríamos clarificar su denominación afirmando que consiste en un género distinto: un cuento musical, el cual sigue también la estética de la música descriptiva.

Cambiando el elemento extramusical en el que el compositor se basa para crear su música, y años antes de la aparición del cine, el compositor ruso Modest Mussorgsky (1839 – 1881) crea la *Suite Hartmann* en 1874, más conocida como *Cuadros de una exposición*. Esta obra se inspiró en los elementos pictóricos (cuadros, dibujos, acuarelas...) del arquitecto, escultor y pintor Viktor Alexandrovich Hartmann (1834 – 1873), amigo de Mussorgsky. Este artista murió el año anterior y por ello se hizo una exposición de muchas de sus obras, tras la visita de la cual Mussorgsky sintió también la necesidad de homenajearle de alguna manera. Lo hizo mediante esta suite para piano en la que describe musicalmente cada una de las diez imágenes que eligió, utilizando ricos recursos pianísticos que motivaron a muchos otros compositores a orquestar esta obra. La orquestación más popular es la que hizo el francés Maurice Ravel (1875 – 1937) en 1922. (Pérez, Monzó 2014)

2.3.3.1. Instrumentos descriptivos

La música se apoya en recursos diversos con el objetivo de ser descriptiva. En algún momento hemos hablado de la melodía, del ritmo e incluso de la armonía, pero no del timbre. Burkholder, Grout y Palisca (2015, 1177) definen el timbre como el “color o sonido característico de un instrumento o de una voz”, pero eso no delimita del todo su significado. Es un concepto complicado de definir; por mi parte, yo entiendo el timbre como esa cualidad sonora de un instrumento (o foco sonoro) que hace que lo diferenciamos de los demás.

Sin vincularlo a nada más, el sonido tímbrico de un instrumento podemos describirlo fácilmente, y muchas definiciones coincidirían porque los instrumentos tienen características que cuadran con unos adjetivos y que se alejan de otros. Esas características son diversas: los materiales de los que está compuesto el instrumento (metal, madera, membrana...), lo que funciona como caja de resonancia, el material que participa directamente de la creación del sonido (cuerdas, martillos, baquetas, aire...), la fuerza con la que se ejecute el sonido (no sólo variará el volumen del resultado, también puede alterar el timbre del instrumento), el tamaño del instrumento (normalmente los más grandes producirán ondas sonoras más grandes y por tanto sonidos más graves, y viceversa), etc. Por ejemplo: la flauta travesera es un instrumento de viento, por lo que: su sonido será relativamente fluctuante (ya que el canal de aire vendrá directamente del intérprete) y vibrante, sonará aguda (por su tesitura), puede sonar chirriante y brillante (ambas características causadas por el material metálico), o podemos oír también un timbre fino y delicado (ya que su cuerpo es largo y delgado).

Imitar a la naturaleza parece la función más recurrente a la hora de relacionar la música con la exploración de timbres, pero esto va mucho más allá. En la Antigua Grecia, el instrumento favorito para la educación era la lira, vinculada al dios Apolo, por las características sosegadas de las cuerdas y la delicadeza técnica necesaria para hacerlo sonar; de forma contraria, se relacionaba el aulós (una especie de flauta de doble tubo) al dios Dioniso, más alborotador y transgresor, por necesitar la boca y el aire para hacerlo sonar. Históricamente, en contextos bélicos se han

venido utilizando preferiblemente trompas y trompetas⁷⁴, o en general instrumentos pequeños de viento metal, por varias propiedades: el metal es un material que hace rebotar ampliamente el sonido (mejor que la madera, por ejemplo), su tamaño facilita la portabilidad, puede conseguirse un sonido estruendoso o ruidoso según la fuerza de empuje del aire, y tienen un timbre diferenciador de otros elementos militares que pudieran estar en uso en ese momento.

Los compositores se han hecho valer de instrumentos distintos para lograr fines distintos a lo largo de toda la historia de la música, precisamente porque el timbre es un elemento que influye mucho en la ejecución y en la percepción del sonido. La citada obra *Pedro y el lobo* utiliza literalmente un instrumento diferente para cada personaje, pero Prokófiev no lo ideó de manera aleatoria, sino que eligió instrumentos cuyos timbres se asemejaran a los animales y personas a las que iban a representar durante el cuento: Pedro, el protagonista, es representado por las cuerdas (sosegadas, respetuosas, con cierta suavidad); el lobo, el antagonista, se representa mediante las trompas (agresivas, estruendosas, hirientes incluso); el pájaro es la flauta (aguda, ligera, fina, con muchos armónicos); el pato es el oboe (con un sonido algo plano y con menos armónicos por ser un instrumento de lengüeta); etc.

Saint-Saëns incorpora en *El carnaval de los animales* la armónica de cristal, un instrumento idiófono que consiste en una serie de platos de cristal ordenados por tamaño y colocados de canto que se hacen girar y suenan al rozarlos con los dedos. Este instrumento fue consecuencia directa de las copas musicales, muy de moda en el siglo XVIII, y tiene un sonido muy característico: cristalino, suave y fluctuante. Ese timbre tan especial es clave para el movimiento “Acuario”, donde ayuda a crear una atmósfera de anti-gravedad (como de estar en el agua), fluctuación (como el movimiento marino) y relativa tensión (como la que provocaría aguantar la respiración en ese medio).

Otro instrumento que ha destacado por sus características tímbricas, y que por ello ha sido muy popular en la música descriptiva, es la celesta, de forma similar al piano, pero al pulsar las teclas los martillos golpean unas láminas metálicas. Su sonido se inspira en los metalófonos del gamelán⁷⁵ de Java (Indonesia), y es todavía más suave y delicado que el de la armónica de cristal gracias a unos resonadores internos (Hagaselamusica 2019). Evidentemente, el cine no podía obviar la cualidad del timbre para describir o evocar, de hecho, un ejemplo muy claro del efecto tímbrico de la celesta lo encontramos en la saga *Harry Potter* (2001 – 2016), con música inicialmente de John Williams, donde este instrumento confiere un poder extremadamente sobrecogedor para crear toda la atmósfera mágica y fantástica que envuelve a todas las películas.

Un tratamiento muy curioso del timbre llegará con los instrumentos eléctricos y los sintetizadores a mediados del siglo XX. Los sonidos de las ondas

⁷⁴ De hecho, ambos instrumentos tienen un origen muy antiguo: el cuerno de caza. Este vínculo con la naturaleza, por una parte, y con una actividad feroz como es la caza, por otra, parecen mantenerse.

⁷⁵ Es una agrupación instrumental tradicional de Indonesia compuesta por timbales, gongs, xilófonos, tambores y platillos (aunque también pueden incluir instrumentos de cuerda y de viento), los cuales se tocan sentados en el suelo.

sonoras tan digitalizadas y tan artificiales alejarán la mente del oyente de la naturaleza que conoce, de manera que serán perfectas para evocar ambientes extraños, como los de las películas de ciencia ficción, o escenarios y personajes irreconocibles, como los del espacio exterior y los extraterrestres. En *Encuentros en la tercera fase* (1977), dirigida por Steven Spielberg y con música de John Williams, hay una escena en la que la especie humana y los extraterrestres inician un proceso comunicativo mediante propuestas musicales y su imitación y respuesta. Un ejemplo más moderno, y técnicamente muy curioso según el análisis de Altozano (2017), del uso de este tipo de timbres es la BSO de *Your name*⁷⁶ (2016, *Kimi no Na wa* en japonés), dirigida por Makoto Shinkai y con música del grupo de J-Pop Radwimps, una película de anime que cuenta una historia ficticia entre dos personajes vinculados al terremoto de 2011, el más potente registrado en Japón. La historia juega con el espacio-tiempo y con la posibilidad de afectar al pasado y al futuro desde el presente, y esto se ve perfectamente reflejado en la BSO mediante las elecciones tímbricas, entre otras cosas. La guitarra eléctrica es un instrumento recurrente en esta BSO que le permite identificarse con un público juvenil, pero que además facilita su edición por ser un sonido eléctrico, de manera que en algunos momentos de la banda sonora se utiliza su música reproducida al revés. Esto produce un efecto extraño pero no desagradable, y está íntimamente conectado con la trama, ya que se refiere a la conexión entre presente y pasado; además, al final de la BSO suena el mismo tema por duplicado, uno normal y otro retrogradado, de manera que ejemplifica cuando el pasado y el presente se encuentran y funcionan juntos.

2.3.4. La música descriptiva y el cine

“La música, [...] si funciona bien, repercute directamente en la comprensión de lo que se narra al espectador, transmitiendo e incluso modulando las emociones consecuentes del visionado de la película, creando lo que llamamos una obra de arte con un remarcado *feedback* creador-espectador” (Quint 2014). Un ejemplo casi didáctico de esto es una escena de *La leyenda del pianista en el océano* (1998), con música de Ennio Morricone, en la que el protagonista explica a otro personaje de dónde saca la música que toca a bordo del barco; lo hace de los mismos pasajeros, a los que observa comportarse y, según eso, improvisa músicas que les describan.

Desde el primer albor del cine, la música lo acompañaba. Ese acompañamiento era “descriptivo de lo que acontecía en la pantalla, escogiéndose los temas musicales en función de lo que se veía, empezando a utilizar temas clásicos existentes y”, posteriormente, “temas específicos y originales para películas concretas” (*ibid.* 2014). En el apartado 1.2.3.1. *Las BSO* de este documento hablamos del comienzo de la banda sonora en el cine. Como sabemos, la música es un elemento narrativo más, es decir, ayuda a que la trama se entienda e, incluso, avance. Como mencionamos en aquel apartado, para ello los compositores se hacen valer de música descriptiva. Pronto empezaron a utilizar recursos de la música culta, como el leitmotiv, un sistema musical que

⁷⁶ *Your name* ha sido galardonada con innumerables premios, como el de Mejor Largometraje Animado por el Festival de Sitges de 2016.

precisamente consiste en cargarse de significados extramusicales, por lo que es más que evidente su utilidad en este sector artístico. También serán de gran relevancia los temas, pues serán los que estructuren la BSO e, incluso, ayuden a identificar a los personajes y a otros componentes de la pantalla o a la misma película en sí. El personaje de Jack Black en *The holiday* (2006) ejemplifica esto de varias maneras en una escena de minuto y medio y lo hace de forma diegética, es decir, es él quien está tocando (su personaje es compositor). En esta escena enseña al personaje de Kate Winslet un tema que ha compuesto para un amigo común con el objetivo de darle confianza en una presentación que hará ante público (la música con el objetivo de lograr un estado anímico concreto: afectos), y también toca un tema que ha creado para ella. Si has visto la película, realmente puedes llegar a identificar esa música con el personaje de la chica; además, es el momento en que él confirma que se ha enamorado de ella pero no lo hace de forma textual, sino que cuando describe el tema que le ha compuesto lo hace con la frase “sólo he utilizado las notas buenas”.

Entendamos aquí que la música en el cine describirá circunstancias diversas de la acción de la pantalla y, por ello, la denominaremos música descriptiva, pero no siempre cumplirá las “normas” de la música denominada descriptiva del Romanticismo (por ejemplo, puede no ser únicamente instrumental, puede incluir voz). Sin embargo, como hemos estado viendo a lo largo de este Capítulo, esto es simplemente una muestra más de la constante evolución de la música según las necesidades y objetivos de las personas que la hacen (que la crean, la interpretan, la escuchan...). La música (normas, técnicas, inspiración...) cambia constantemente, pero nunca se deshace del todo de su historia, la recupera y modifica según le interesa (como en el ejemplo anterior, con la sutil pero clara aplicación de la teoría de los afectos).

Con esta reflexión se busca abrir la mente del lector. Hemos hablado de: un género destacado en la época romántica que era de tipo programático, la existencia de música programática y música absoluta (dos filosofías cismáticas en cuanto a la dependencia de la música de elementos extramusicales), también de ejemplos y características de la música descriptiva...; y todo eso (y todo lo que nos ha llevado hasta ello) formará parte de los cimientos de la música en el cine, desde el punto de vista creativo, emotivo y, en cierta manera, manipulador. En el capítulo 1 hemos hablado de la música en el cine desde una perspectiva más bien histórica y técnica, ahora hemos enriquecido esa visión con un recorrido que entiende la música en su faceta tanto retórica como compositiva y expresiva.

2.3.4.1. Vínculo música ~ imagen

Sean cuales sean las técnicas compositivas, o ya sea incidental o diegética⁷⁷, en el cine la música tiene un vínculo con la imagen, es decir, la música no se elige de forma arbitraria. “El análisis exclusivo de la banda sonora sólo puede ser un momento provisional, una simple etapa, ya que en un filme el sonido tiene sentido sobre todo en relación con las imágenes que aparecen en pantalla” (Jullier 2007, 55). Música e imagen se ven unidas y se influyen mutuamente, es decir, existe una intencionalidad funcional que provoca que el compositor (o el director o cualquiera que se encargue de ello) encuentre un vínculo entre ellas y quiera

⁷⁷ Definición de ambas en notas al pie del apartado 1.2.3.1. *Las BSO*.

ponerlo en relieve. Este vínculo puede provocar que el ritmo de la música y el movimiento de la imagen estén ajustados, de manera que la música subraye el ritmo del montaje, o no, de modo que se desacople para causar cierta reacción en el público.

De un modo u otro, existe una intención que asocia la imagen y la música (o el sonido en general). Inclusive sucede que, si el espectador no ve la fuente que produce el sonido o no le es familiar, se da una “sobredeterminación de ciertos sonidos fílmicos” (como los disparos en los clásicos *westerns* o los ruiseñores en escenas románticas), de manera que se termina por poner etiquetas a sonidos según la convención establecida (Jullier 2007, 31-33).

Esto no significa que la música pierda relevancia sin la imagen (o viceversa), pues es capaz de actuar ayudando a entender aspectos cualesquiera del filme al mismo tiempo que mantiene sus características puramente musicales. Con esto nos referimos a que la música ideada para una película o vinculada a ella es, por sí sola, polifuncional, polievocadora, polidescriptiva... Solamente cuando la música se liga a dicha imagen es cuando se la puede “clasificar” o “definir” de alguna manera (Fraile 2004). Por otro lado, no habría que olvidar que, incluso unida a una imagen, la percepción del sentido de esa música por parte del público será prácticamente siempre subjetiva, ya sea en algún matiz o completamente. Según Jullier (2007, 50):

el quid sentimental de la escena [...] es un resultado compuesto por diferentes factores [...], los cuales proceden en un cincuenta por ciento de quienes elaboran el concepto (elección de la música que repercutirá en una escena) y en otro cincuenta por ciento del espectador (preferencias, conocimiento musical, connotaciones preestablecidas [...]).

2.3.4.2. Vínculo música ~ efecto preestablecido

Pongamos un ejemplo cercano a nuestra cultura occidental. Un conocimiento popular es el de relacionar las escalas Mayores con la alegría y las menores con la tristeza. Éste es un vínculo extremadamente básico, pero es un símil muy recurrente en las aulas y otros contextos de enseñanza musical. Se dice que composiciones en tal o cual modo causarán tales efectos concretos (como hemos citado en este capítulo en palabras de Quantz en el apartado 2.2. *La teoría de los afectos*). No podemos negarle cierta razón a esta premisa, pues de no ser así no se recurriría a ella de ninguna manera y, además, es la forma más simple de iniciar a los niños en el reconocimiento de los modos. Sin embargo, siendo críticos, debemos reconocer que al final es la maestría del compositor al reunir todos los elementos musicales de una forma concreta (melodía, ritmo, armonía, instrumentación, tímbrica, dinámicas, etc.) lo que determina (o al menos limita) el efecto sensorial que causa una música. Como ejemplifica Jaime Altozano (Altozano 2019), hay música en modo jónico (equivalente al modo Mayor) que produce melancolía, como la canción “Somewhere over the rainbow”, y música en modo

eólico (equivalente al modo menor) que se muestra animada e incluso enérgica, como el tema principal de *Piratas del Caribe*⁷⁸.

El mismo Altozano indica que no es tanto la teoría que rodea a los modos la que define los efectos de una música, sino el resultado que el compositor consiga tras su experimentación así como la manera en que la reciba el oyente. Es decir, pese a las normas técnicas, al final lo determinante es lo que sienta el público con esa música. Por otro lado, también remarca que el conocimiento de esta parte de la teoría compositiva facilita en gran medida el proceso de análisis o de creación musical, pues hay características clave que diferencian a los modos entre sí y que los identifican con sensaciones más o menos establecidas popularmente. Aun así, habría que tener en cuenta la diferencia de efectos que causa la misma música en culturas distintas (incluso en contextos diferentes).

En palabras de Ball (2010, 27), “el etnomusicólogo Marc Benamou advierte de lo difícil que resulta comparar las respuestas estéticas y emocionales a la música por parte de individuos de culturas diferentes: los javaneses no necesariamente reconocen las mismas categorías de emociones musicales -felicidad/tristeza, pongamos- que los occidentales”. Sin embargo, aunque ciertas convenciones de significado musical no puedan universalizarse porque hay diferencias entre distintas culturas, sabemos que las convenciones musicales existen. “Los compositores crearon un lenguaje para apoyar la narración, por ejemplo, el uso de pasajes rítmicos y vibrantes para imágenes de caballos al galope, o sonidos taciturnos y disonantes para escenas de tensión” (Summers, O’Rourke-Jones, Hall 2014, 291). Entendemos entonces que en el contexto cinematográfico también se fueron definiendo convenciones de significado musical (de forma similar a las “figuras” del Barroco).

2.3.4.3. Vínculo música ~ composición del filme

“Después de ver una película uno no se acuerda si había o no música, en qué momentos se oía y en cuáles no, excepto en los casos en que intencionalmente ocupa el primer puesto”. (Ibáñez Gallén, s.f.)

El cine no se puede entender como imagen (o vídeo) más música, diálogos, sonidos, historia (trama)... El cine es un compendio de todo, una idea similar a la de “obra de arte total” de Wagner. Dependiendo del director (realizador, montador, etc.), esos componentes se tratarán de forma distinta, incluso en nivel de importancia para el desarrollo del filme.

Hasta ahora en este capítulo hemos hablado de la música y su capacidad de relacionarse con otras realidades, desde humores o estados anímicos hasta poemas o ideologías, de manera que parecía verse siempre subordinada o, como mucho, equiparada al concepto extramusical en cuestión. En el cine no tiene por qué ser así necesariamente. Es cierto que está más difundida la idea de la creación de la música después (o como mucho a la vez) que el resto de la película,

⁷⁸ Realmente, la combinación de los elementos disponibles durante la composición son claves. “Somewhere over the rainbow”, pese a estar en modo Mayor, entre otros refuerzos para provocar ese efecto melancólico se hace uso de un tempo lento, mientras que en la BSO de *Piratas del Caribe* el modo menor se ve compensado con un tempo alegre incluso rápido para evocar esa sensación enérgica. En el componente musical del Tempo, mencionado aquí, no profundizaremos demasiado.

seguramente por facilitar la organización del personal durante el proceso de producción, pero ése no es necesariamente el proceso mecánico a seguir siempre en la composición de un filme. No podemos estar de acuerdo con posturas como la de Fraile (2004), según la cual “el primer paso, el punto de partida de una película, es obviamente el guion, o lo que es lo mismo, la narración, la acción, la historia o hecho que se cuenta en la película”. Personalmente, no puedo aceptar esta premisa como norma porque existen ejemplos suficientes de filmes cuya historia ha venido a desarrollarse a partir de otro componente de la obra (como un personaje, un lugar, una canción, etc.), de manera que la trama (el guion) no fue el primer paso, sino que se construyó alrededor de ese otro elemento, adaptándose para encajar con él. Aquí van algunos ejemplos: la pantera rosa era el cómico personaje animado de los créditos finales de la película homónima de 1963, un personaje que no participaba de nada en la película, pero al público le gustó tanto que se creó unos años después una serie animada alrededor de este personaje como protagonista; el personaje de Don Juan es un arquetipo de la literatura española que ha influido en la literatura universal, de manera que a partir de él se han creado obras dramáticas (*Don Juan Tenorio*, 1844, de Zorrilla), óperas (*Don Giovanni*, 1787, de Mozart) e incluso películas (*Don Juan*, 1926, de Alan Crosland).

No es una sorpresa para nadie el hecho de que algunas películas (así como cualquier otra producción artística) se inspiren en historias o personajes ya existentes, incluso ya explotados anteriormente (¿cuántas versiones hay de la pequeña Alicia de Lewis Carrol?). Del mismo modo, muchas inspiraciones para el cine, incluso desde las primeras producciones, venían de composiciones musicales preexistentes. También la música puede inspirar imágenes y películas, convirtiéndose en el elemento central del que dependen los demás, siendo creado previamente a ellos. Pongamos, por ejemplo, la película *Mamma Mia!* (2008), versión del musical estrenado el año 2000, que cuenta una historia conectada por una selección de canciones del grupo sueco ABBA (grupo que ya se había disuelto en 1982); o la película de *El aprendiz de brujo* (2010), inspirada en el poema sinfónico homónimo del compositor francés Paul Dukas (1865 – 1935). Veremos que en las producciones de la compañía Disney esto se dará con frecuencia; de hecho, ya en 1929, *El Terrible Toreador* es claramente un cortometraje que se inspira en la ópera *Carmen* (1875), del compositor francés Georges Bizet (1838 – 1875), ambientada en Sevilla, cuya la BSO comienza con una versión instrumental del movimiento “Habanera” de dicha ópera.

Por otro lado, también se ha dado la situación de que se compusiera una música nueva, pensada para una película, y que a consecuencia del resultado musical de esa música se reestructurase el resto de la composición de la película, incluso la trama o los personajes. Un ejemplo reciente es *Frozen* (2013), producida por Disney, que inicialmente se parecía mucho más al cuento en el que se inspiraba (*La reina de las nieves*, 1844, del danés Hans Christian Andersen (1805 – 1875)), ya que: Elsa era la villana, Anna no era una princesa y ambas no eran hermanas. Sin embargo, tras la canción “Let it go”⁷⁹, el personaje de Elsa fue replanteado (“semejante himno no podía cantarlo la mala del cuento”, según

⁷⁹ Esta canción ganó un Premio de la Academia a la Mejor Canción Original.

Cinemanía (2017)), obligando también a cambiar el resto de la historia⁸⁰ (buscar un nuevo villano, idear un nuevo final, reconstruir el pasado del personaje, etc.).

2.3.5. El poder de la música como estimulante emocional

Un artículo de 2016 de la revista científica *Social Cognitive and Affective Neuroscience* (*Neurociencia Social Cognitiva y Afectiva*), publicada por la Universidad de Oxford, confirma “la primera evidencia de la existencia de una base neuronal de las diferencias individuales en el acceso sensorial al sistema de recompensa” (Sachs, Ellis, Schlaug, Loui 2016), esto es, que las apreciaciones subjetivas en el ámbito estético tendrían relación con la composición neuronal de cada individuo. Las investigaciones se han basado en la música, por ser un medio estimulador clave en la historia humana. Las conexiones neuronales que provocan respuestas emocionales placenteras tendrían que ver con la música en el sentido de que la música “apela directamente a través de un canal auditivo a los centros de procesamiento emocional y social del cerebro humano” (Cultura Inquieta 2019). Esto se explica porque, según el estudio, el oído parece ser el órgano que conecta con mayor facilidad con las zonas del cerebro encargadas de procesar las emociones y las recompensas (el sistema límbico), así como con las secciones relacionadas también con el funcionamiento social del individuo.

2.3.5.1. Subjetividades emocionales vinculadas a la música

Como sabemos, existen diferentes reacciones en cada persona que son causadas por las apreciaciones subjetivas de la música, es decir, por la habilidad musical de la persona, por su familiaridad con el género, por su nivel de compromiso con este arte o con su experiencia en ese momento concreto, por su personalidad... De hecho, Barceló (1988, 41) dice que “la vinculación que cada persona puede establecer con las estructuras musicales [...] es múltiple y difícil de enmarcar inequívocamente en formas de asimilación unívocas. [...] Componentes perceptivos, intuitivos, emotivos, etc., [...] son producto de un determinado grado de relación entre sujeto y música”.

Por otro lado, el anteriormente citado estudio menciona, basándose en Blood y Zatorre (2001) y Salimpoor (et al., 2013), que esta “variación placentera de la música se asocia con una mayor conectividad funcional en el cerebro entre las cortezas auditivas y el circuito de recompensa mesolímbica”, y predice que “la conectividad estructural entre las regiones de procesamiento auditivo y las de recompensa da lugar a respuestas estéticas a la música”. Como muestran sus resultados, parece que así es, pues las diferencias de apreciación emocional de la música entre los sujetos de su experimento no eran atribuibles al género, la etnia, el conocimiento musical previo o el lenguaje.

Por tanto, podemos concluir que las respuestas estéticas que el ser humano produce en reacción al estímulo musical están relacionadas con su sistema de recompensas interno. Según eso, dicha respuesta estética dependerá de qué estímulos (auditivos en este caso) considera el cerebro del individuo que merecen ser recompensados.

⁸⁰ También hay que añadir que el equipo de realización estaba ya descontento con la idea de que la película se pareciera demasiado al cuento original, y buscaron algún modo de darle un giro.

2.3.5.2. Estimulación sensorial de la música en la educación

Son muchos los estudios que están saliendo hoy día sobre la educación y los procesos de aprendizaje, y sobre cómo estos se ven reforzados mediante el aprendizaje a través de emociones. También es frecuente oír hablar de “inteligencia emocional”, una vertiente del conocimiento que se basa en la unión de ambos sectores (razón-emoción), trabajando la autogestión emocional y fomentando la toma de conciencia de las emociones propias y ajenas para así facilitar y perfeccionar el conocimiento racional.

Sabiendo que “todo acto cognitivo debe entenderse como un proceso de significación”, es decir, de incorporación personal “mediante un determinado esquema asimilador” (Barceló 1988, 16-17), se hace necesario en el contexto educativo disponer de tiempo y atención para el trabajo, control y desarrollo del oído. Al ser una fuente importante de información, la educación auditiva es básica para el correcto desarrollo cognitivo del individuo. De esta manera, la relevancia de la música para la educación es evidente como medio para trabajar el oído, porque realmente “basta oír una sola nota de una canción para que nuestra mente se ponga en marcha y empiece a formular deducciones, suposiciones, predicciones” (Ball 2010, 115).

En el contexto educativo, la música puede jugar un papel muy importante para una educación equilibrada, ya que consiste en “un auténtico gimnasio para la mente” (Ball 2010, 18) gracias a todos los procesos mentales que se ejecutan durante su audición, así como para su creación e interpretación. Levitin (2015, 17) también ha confirmado mediante sus descubrimientos su apoyo a la cuestión de que la actividad cerebral es muy alta y ocupa casi todas las áreas del cerebro cuando se trata de la música. De hecho, no es necesario atender a ella de forma intensa (escuchar), sólo con oírla ya se da una experiencia activa.

Además, la música es un claro agente socializador con gran potencial. Eso sí, la música será un medio (y no necesariamente un fin) para la educación integral de las personas siempre teniendo en cuenta que el objetivo es la educación de la emoción mediante este arte, no el cultivo de virtuosos. Ya en el siglo IV a.C., Aristóteles advirtió contra los excesos del adiestramiento profesional (Burkholder, Grout, Palisca 2010).

III. La música del cine de animación

“La presencia de la música en pantalla no es realista, pero las respuestas emocionales que provoca en el espectador sí lo son” (Fraile 2004).

La música de las películas no es realista porque no surge de forma natural, es decir, en circunstancias de la vida similares a las que se representan en la pantalla no podríamos oír esa música que sale de los altavoces (a excepción de los casos en que la música sea diegética, obviamente). Sin embargo, esto no significa que no sea real. La música en las películas es, de hecho, lo único real que el espectador percibe. La imagen no deja de ser una representación en 2D de una supuesta realidad (las tentativas del cine en 3D no llegan a simular una visión natural todavía y, aunque lo hicieran, ésta seguiría sin ser real), y los efectos de sonido casi nunca se graban de las fuentes que la pantalla muestra⁸¹ (por ejemplo: las pisadas de caballo se empezaron a hacer chocando dos medios cocos entre sí).

Como ya sabemos, en sus comienzos las producciones visuales (simulaciones de realidades) creaban una unión con público también mediante el canal auditivo en forma de música, de manera que las personas sintieran que esas imágenes eran algo cercano a ellos y no una construcción artificial⁸², de ahí la necesaria presencia de la música en el séptimo arte. En esos momentos, sin embargo, la música era real, se interpretaba allí directamente y no representaba otra cosa. Actualmente, aunque esté grabada al igual que la película, la música sigue trabajando de la misma manera y sigue siendo ella misma, no es una simulación ni imitación de otra cosa.

3.1. La música como fuente de comunicación y voz de la imagen

Entendemos que la música en el cine no solamente participa como un acompañamiento de otros componentes. La música es uno más, que forma parte de un conjunto que trabaja intrínsecamente para ofrecer un resultado final. Que la imagen sea (prácticamente siempre) lo primero que percibimos, no debería eliminar nuestra apreciación de los sonidos. Tengamos en cuenta que cualquier componente cinematográfico se percibirá solamente mediante la vista o el oído, los demás sentidos no son estimulados (de forma externa e intencionadamente) durante la reproducción de una película (olfato, gusto, tacto).

También anteriormente hemos mencionado que la música es capaz de llegar a donde las palabras no pueden, pues son lenguajes diferentes y, pese a sus puntos comunes, abarcan contenido distinto. Dejando esto a un lado, ahora vamos a profundizar un poco más en el papel de la música como voz (descriptor, explicador, “verbalizador”) de la imagen. Utilizamos estas palabras partiendo de la siguiente premisa.

El cerebro humano funciona mediante impulsos neuronales que transformamos en información, la cual entendemos y codificamos. Desde que el

⁸¹ Evidentemente, habrá sonidos que serán imposibles de grabar de la realidad ya que no existen actualmente, como los rugidos de dinosaurios o el aterrizaje de una nave alienígena.

⁸² Tengamos en cuenta que, además, las imágenes estaban en blanco y negro, cosa que las alejaba todavía más de las imágenes reales.

cerebro puede, almacena información codificada de maneras diferentes (imágenes, sonidos, sensaciones táctiles, olores...; incluso antes de todo eso capta datos a partir de las sensaciones que recibe de la madre). Nuestras sociedades utilizan varios de esos códigos a diario, pero el más desarrollado y utilizado es el lenguaje verbal, esto es porque éste se basa en códigos fácilmente accesibles y reproducibles en nuestro contexto de vida actual. El pensamiento humano, por tanto, se forma con mayor rapidez a partir de las palabras, es decir, de la progresiva adquisición de un lenguaje. Es por ello que parece siempre necesario recurrir a éste para explicarnos, porque nuestro pensamiento consciente discurre en su mayor parte de forma lingüística. Por tanto, al percibir auditivamente una música (así como al percibir cualquier otro estímulo), nuestro cerebro busca instantáneamente etiquetas para asignarle, la mayoría de las cuales reconocemos de forma verbal (son palabras). Sin embargo, también sabemos que no toda la información musical (y de otros tipos no verbales) que recibimos la podemos codificar con las herramientas del lenguaje (o no sabemos cómo hacerlo), y sabemos que no por ellos son fuentes de información de menor calidad o de menor recompensa para nosotros. He aquí la controversia.

3.1.1. Vínculo música ~ comunicación

Queda claro, tras el recorrido del capítulo anterior, que el papel de la música es diverso, ya que es un arte adaptable a distintos objetivos y contextos. Además, se convierte en compañero de cualquier otro arte (o producto en general) con facilidad. Es descriptiva y absoluta, es evocadora y literal, es centro y también acompañamiento... Su mayor virtud reside en su casi completa falta de límites, cosa que puede modular a su antojo poniéndose alrededor la cantidad de normas que quiera.

Por un lado, la música provoca una constante subjetividad en su apreciación pero, por otro, no rebaja su capacidad comunicativa. A lo largo de este TFE hemos dicho que la música evoca, conmueve, realza, describe..., es decir, produce una reacción. Cuando una causa interacciona con las personas (o seres vivos en general) ofreciendo información y provoca un efecto en el sujeto, se puede hablar de comunicación. Una acepción de “comunicación” que contempla la RAE (2019) es “unión que se establece entre ciertas cosas [...]”. En el contexto musical, solamente hay que entender que la comunicación y la información en cuestión no serán textuales, sino sensoriales, del mismo modo que un paisaje (canal visual) o un perfume (canal olfativo) ofrecen información nueva al receptor y causan efectos en él, sin utilizar las palabras. Hay que remarcar que no por ello será solamente sensorial la información musical recibida, pues se dará en un contexto en el que el receptor interaccionará con más elementos. De igual modo, cuando reciba esa información, el receptor la conectará con sus conocimientos previos y establecerá relaciones al instante, dándole etiquetas de cualquier tipo a lo que está escuchando y uniendo esa información nueva a cualquier otra que ya tuviera (ya sea ésta sensorial o no⁸³).

⁸³ Toda la información es sensorial, entendiendo que se recibe por los sentidos. Aquí, sin embargo, nos estamos refiriendo a la codificación mental de esta información, es decir, diferenciando si el cerebro la ha guardado a modo de “sensación” (imagen, olor, sonido “abstracto”, etc.), o si la ha codificado mediante el lenguaje verbal.

Aclaremos aquí algo relativamente básico pero necesario para la comprensión de lo que estamos explicando: la “información” (enviada o recibida por un sujeto) no se traduce en “palabras”; llamémosla simplemente datos, por ejemplo, que una vez recibidos y procesados por el receptor estimulan en él algún tipo de causa o respuesta (voluntaria o involuntaria y consciente o inconsciente). Entonces, la comunicación, el acto comunicativo, tampoco tiene por qué basarse en información textual. En este sentido, y siguiendo esta línea expositiva, podemos afirmar que la música transmite “algo” (mensaje) que hace llegar “otro algo” (estímulo) a un sujeto (receptor), dándole algún tipo de información.

3.1.1.1. Música y lenguaje: una historia común

“El primer ‘instrumento’ musical fue la voz humana” (Summers, O’Rourke-Jones, Hall 2014, 14). No es de extrañar, pues, que así como se empezó a desarrollar el lenguaje hablado comenzase también a experimentarse con la altura tonal y los ritmos de los sonidos.

Los investigadores modernos han observado la gran proximidad entre la música y el lenguaje hablado, sobre todo en las lenguas ‘tonales’ de África y Asia, en las que la altura tonal sirve para distinguir palabras y no solo para expresar emoción o énfasis. [...] Aunque estas tradiciones musicales son enormemente variadas [...] poseen muchas características en común (Summers, O’Rourke-Jones, Hall 2014, 14-15).

El pedagogo belga Edgar Willems (1890 – 1978) dedicó gran parte de sus investigaciones al estudio del vínculo entre música y lenguaje, aunque siempre aplicó sus conclusiones alejándose de elementos extramusicales. Su método de enseñanza se basaba en cierta manera en las leyes del aprendizaje de la lengua materna, pues reconocía similitudes en ambos procesos de aprendizaje. Partió de la psicología y de la lingüística, encontrando equivalencias entre los parámetros del ser humano (voluntad, sensibilidad, intelecto) y los musicales (ritmo, melodía, armonía, respectivamente).

Díaz y Giráldez (2010, 49) ejemplifican claramente, y de forma progresiva en los primeros años del niño (y del adulto, realmente), este vínculo que planteaba Willems. Nos interesa observar especialmente las primeras celdas:

Lenguaje	Música
Escuchar voces	Escuchar sonidos
Mirar la boca	Mirar las fuentes sonoras
Retener sin precisión	Retener sonidos
Retener palabras	Retener sonidos y fragmentos
Sentir el valor afectivo y expresivo	Volverse sensible al encanto de melodías
Reproducir	Reproducir
Comprender el significado de palabras	Comprender el sentido de elementos
Hablar uno mismo	Inventar sucesiones
Aprender las letras, escribirlas y leerlas	Aprender las notas, escribirlas y leerlas
Pequeñas redacciones y poemas	Inventar melodías, pequeñas canciones
Llegar a ser escritor, poeta o profesor	Llegar a ser compositor, intérprete o profesor

Tabla 1. Comparativa lenguaje-música según el método Willems

En cierta manera, es lógico pensar que existe esta relación, ya que ambas producciones (música y lenguaje) son percibidas por el sentido del oído. Físicamente, ya tienen un punto común, sin importar lo que busquen expresar con sus códigos.

Hay muchas funciones que, históricamente, tanto el habla como la música han compartido. De hecho, “se cree que la música y el lenguaje habrían evolucionado juntos” (Summers, O’Rourke-Jones, Hall 2014, 14). Conservar y transmitir conocimientos es una de ellas, desde leyendas y mitos hasta cuestiones directamente relacionadas con miembros de la tribu o de la sociedad en cuestión (como nacimientos, bodas, guerras, etc.). Este método de registro de información se mantiene activo hoy día en algunas tribus. Otra función histórica es el papel social de la música, el cual tiene hoy día el lenguaje en una conversación cotidiana, que se traduce en la improvisación; de igual modo que uno baraja sus conocimientos e impresiones y las plantea en una conversación con otros iguales, recibiendo sus respuestas y correspondiéndolas, la música se utilizaba de forma similar, siendo considerada una aptitud social más en la vida diaria.

3.1.2. Funciones de la música en el cine

La música no es un fenómeno natural sino un constructo humano. [...] no se sabe de ninguna otra especie animal capaz de crear música propiamente dicha ni de responder a ella. La música es omnipresente en la cultura humana. Se conocen sociedades sin escritura y hasta sin artes visuales, pero no hay ninguna que no produzca algún tipo de música. [...] sin embargo, no existe una explicación consensuada de esa universalidad (Ball 2010, 14).

Como producto humano, la música se verá influenciada por todo aquello que afecte a quien la componga, la interprete o incluso la escuche (pues el receptor modificará el significado original de dicha música, si es que éste existía intencionadamente, según su personalidad y sus experiencias propias). Además, el objetivo de la música siempre será el de ser compartida con la sociedad. La música cobra sentido artístico⁸⁴ cuando se expone a un público.

Teniendo en cuenta su finalidad, el compositor juega con las expectativas del oyente, de manera que le proporciona su resolución o le pospone su satisfacción (o elimina directamente), cosa que fomenta el componente dramático de la experiencia. Inclusive, dichas expectativas son necesarias para que la música cree en el sujeto algún tipo de efecto emocional; de no tenerlas, no nos afectaría en absoluto. Esta comunicación, estos estímulos que deben llegar al receptor mediante el mensaje de la música, puede presentarse de formas varias, pero la dicotomía tensión-distensión mantiene atento al oyente y fomenta su interés. En este caso, saber cómo y cuándo jugar con esa relación estímulo-calma para provocar al público será la tarea más importante del compositor, especialmente del de bandas sonoras, ya que tendrá que amoldarse además a todos los demás

⁸⁴ Entendemos que las artes son concepciones sociales, creadas por las personas y para las personas.

elementos de la producción cinematográfica para que la música no quede desconectada del conjunto.

Es evidente, pues, que “la música [...] orienta las respuestas emocionales del espectador y da profundidad a los sucesos vistos en la pantalla” (Burkholder, Grout, Palisca 2015, 1020).

Sin embargo, la música puede ser tan poderosa y útil para la composición final del filme que se utilice para exponer partes del guion (sentimientos de personajes, elipsis temporales, etc.) que no se ejemplifican de otra manera (ni mediante imágenes ni mediante texto). Además, puede añadir información externa al texto, conectada a los diálogos o a las imágenes pero de forma que completa ese significado inicial. (Fraile 2004)

Según lo visto anteriormente, podemos decir que la música en el cine cumple una función descriptiva, esto es, se utiliza para evocar, sugerir o representar ambientes, personalidades, ideas, etc. Estos conceptos pueden estar ya representados de alguna manera en el filme, de modo que la música busque fortalecer la intención o significado previo, o pueden escaparse de otros componentes de la película, siendo sólo la música la que los ponga en relieve.

Siguiendo la clasificación de Fraile⁸⁵ (2004), esta función descriptiva tan amplia se diversificaría en otras cuatro más específicas, según el objetivo concreto del uso de música (así como del contenido de la misma) en ese momento:

- Función expresiva.
- Función estética.
- Función estructural.
- Función narrativa.

3.1.2.1. Función expresiva

Ésta se conecta con el emisor, es decir, con el personaje (o el mismo director u otro componente de responsabilidad del filme) del que en ese momento se quieran mostrar sus emociones, sentimientos, pensamientos o sensaciones en general. Por otro lado, la percepción del público (receptor) de la música creada con este objetivo suele ser la más subjetiva.

Además, y siguiendo la misma línea, esta función es la más explotada para interferir en la recepción. El cineasta debe conseguir que público se implique en cierta manera en lo que esté sucediendo en pantalla, y la función expresiva de la música es el medio para ello.

Ésta es claramente la función más explotada y característica del cine, ya que afecta directamente (o al menos eso busca) al interior del público. Además, es la encargada de conectarlo con la trama y los personajes, de manera que pueda empatizar con ellos o incluso sentirse identificado.

3.1.2.2. Función estética

El trabajo de la música con esta función es el de identificación estética de la película. Esto significa que la música participa también en explicar el tema y el tono narrativo del filme, así como la localización o la época en las que se sitúa. Es una función referencial, es decir, enmarca el contexto de la situación (o de la película

⁸⁵ En su análisis, Fraile expone otros sistemas de clasificación de funciones de la música en el cine propuestos por otros autores. Sin embargo, nos quedamos con el suyo por ser el más clarificador.

al completo) en la que esta música interviene, proporcionando un ambiente global base.

Por ejemplo: para identificar auditivamente y sin diálogos que una película es del oeste habrá que situarla allí mediante ritmos reposados y marcados que recuerden al paso del caballo, o con melodías en modos “menores” (dórico, frigio, eólico), o mediante el timbre de instrumentos como banjos o armónicas, o directamente mediante la sucesión interválica y rítmica de la introducción de la BSO de Morricone para *El bueno, el feo y el malo* (1966), de Sergio Leone y protagonizada por Clint Eastwood. Por otro lado, para situar una estética ambiental alienígena se utilizarán recursos eléctricos y sintetizadores, con melodías con cromatismos y sin cadencias claras, dando la sensación de estar abierta a muchas posibilidades.

En cuanto a la localización o la época, son varios los ejemplos más comunes, incluso pueden llegar a sonar tópicos: para indicar que la acción sucede en Francia basta que suene un acordeón interpretando alguna pieza romántica (“La vie en rose” es la canción insignia francesa en este sentido, popularizada en 1947 por la cantante Édith Piaf (1915 – 1963), que le puso la letra); o para indicar que estamos zonas orientales de Asia (China, Japón, Corea...) se hace uso de la escala pentatónica, o de instrumentos como el gong (o platos suspendidos), xilófonos (tocando notas cortas) o flautas (especialmente tocando melodías agudas).

Para ponerse en situación estética, los compositores han llegado a viajar y vivir algún tiempo en contextos culturales concretos para inspirarse de forma fiable y desarrollar composiciones que reflejasen lugares o culturas concretas. Por ejemplo: para inspirarse para la composición de la BSO de *El rey león*⁸⁶ (1994), Hans Zimmer estuvo en Sudáfrica⁸⁷ (Altonza 2018a); algo similar sucedió para dar forma a la historia de *Viana*, pues los directores y guionistas visitaron el Pacífico Sur (la historia sucede en Polinesia) durante unas semanas, y finalmente cambiaron la idea original que tenían para la película tras conocer más sobre la cultura autóctona.

3.1.2.3. Función estructural

La estructura de la película está marcada principalmente por la trama, es decir, lo que va a ir sucediendo desde el comienzo hasta el final, así como por el orden elegido para presentarlo. La música puede ser un gran aliado en este sentido (así como otros efectos de sonido), ya que mantiene la conexión entre los distintos sucesos y facilita la transición visual, que generalmente es más drástica⁸⁸. El sonido

⁸⁶ La creación de esta banda sonora corrió a cargo de este compositor, aunque incluyó canciones de los ingleses Elton John y Tim Rice, los cuales han colaborado muchos años con esta y otras compañías de animación cinematográfica.

⁸⁷ Zimmer pasó poco tiempo allí ya que fue exiliado a causa de problemas con el gobierno. Fue gracias a un productor sudafricano amigo suyo, Lebohang Morake (más conocido como Lebo M.), el cual participó en la grabación musical con Zimmer (de hecho, es suyo el grito inicial de la primera canción), que pudo extraer la esencia cultural que refleja perfectamente esta banda sonora (especialmente la primera canción: “El ciclo sin fin”).

⁸⁸ Los cambios de plano o de escena implican cortes, cosa que el sonido no permite ya que el oído no tiene un mecanismo para dejar de oír (como la vista tiene los párpados para dejar de ver). Otra cosa es, por supuesto, que el sonido se corte para provocar una sensación de desorientación en el público.

aquí permite “unificar el flujo de las imágenes, precisamente ayudando a disimular los cortes visuales” (García Píriz 2003, 227).

La música estructural se relaciona con el tiempo del filme, de manera que lo acompaña o motiva para que avance (o retroceda, según se desee), es decir, colabora en organizarlo y le da continuidad. De esta manera, la música es un elemento que proporciona forma a la narración.

3.1.2.4. Función narrativa

Tras la función expresiva, la función narrativa es la que más aporta a la construcción de la película. Aquí la música se ve directamente conectada con la acción dramática, es decir, con lo que está sucediendo. En este sentido, es la función que aporta más explicaciones y significados. No es ornamental ni de acompañamiento, sino que da información sobre la historia, tal como lo hace la imagen o el diálogo. Esta función trabaja también con el silencio, pues, si se utiliza de forma consciente, el silencio se puede llenar de poder musical y narrativo.

La música con función narrativa puede ser difícil de diferenciar porque suele estar fuertemente unida a las demás. En cambio, no comparte el punto de vista genérico que podemos encontrar en la música con función estética, por ejemplo, porque la función narrativa implica que la música esté conectada con la trama en cuestión, es decir, trabaja desde una perspectiva analítica (incluso diegética) de la película.

3.1.3. Capacidad sinestésica música ~ imagen

Las impresiones que un efecto causa en el individuo dependen de las cualidades sensoriales intrínsecas de la fuente de tal efecto. Estas cualidades “poseen un carácter definido, claro, poco emotivo, objetivable”; son, por ejemplo: color, forma, tono sonoro... Las cualidades sinestésicas intervienen cuando consideramos que “las cualidades sensoriales [...] no expresan todo lo que en nosotros provocan” o cuando queremos “ampliar su nivel de definición” (Barceló 1988, 8). Se convierten, por tanto, en cualidades sensoriales paraespecíficas. Éstas permiten evitar la rigidez expresiva descriptivo-conceptual establecida originalmente.

De hecho, el lenguaje verbal está repleto de sinestesias que vinculan percepciones auditivas con características experimentables mediante sentidos ajenos al oído. Son muchos los ejemplos de sinestesia entre el oído (receptor del estímulo) y la vista (afectado consecuente): voces blancas, voz profunda, timbre cristalino, sonido brillante, sonido apagado, abrir sonido... Aunque también encontramos sinestesias de sonido con otros sentidos: voz rota, sonido limpio, armonías ricas, melodía dulce, timbre áspero... Pese al uso constante que le damos a estos adjetivos para expresar cualidades paraespecíficas de estímulos concretos, hay que entender que el hecho de que el individuo elija expresar así sus impresiones es de opcionalidad totalmente subjetiva, además que es una aplicación más bien retórica y metafórica de esos adjetivos. Un lenguaje especializado, si tuviéramos fluidez en su uso, sería perfectamente capaz de explicar y definir esas circunstancias sensoriales.

En este caso, la sinestesia entraría en juego si físicamente viéramos brillo alrededor de la fuente sonora (en el ejemplo del “sonido brillante”), si notásemos un gusto dulce al escuchar una melodía (en el ejemplo de la “melodía dulce”) o si

sintiéramos que la piel nos raspa (en el caso del “timbre áspero”). Todas estas circunstancias no son hipotéticas, existen personas capaces de tener esa interrelación sensorial del oído con otros sentidos, pero los casos no son muy comunes. Otra cosa es, sin embargo, situarse bajo un contexto determinado por gran cantidad de estímulos controlados, o al menos intencionadamente ejecutados. En estas situaciones es más fácil para la gran cantidad de personas sentir impresiones sensoriales diversas causadas por una percepción sensorial única. El cine es, precisamente, un medio basado en esta suma de componentes.

3.2. La técnica del Mickey Mousing

“Cuando la música subrayaba las imágenes con literalidad exagerada [...], se hablaba de ‘Mickey Mousing’, en referencia a la muy sincronizada música de los dibujos animados.” (Summers, O’Rourke-Jones, Hall 2014, 291)

Como vemos, ya aquí se nos dice que esta técnica tiene un uso cinematográfico plural, no se centra en la música para producciones animadas ni es exclusiva de la marca Disney. Encontraremos, sin embargo, que la causa de su nomenclatura estará relacionada con su origen en esta compañía, de ahí que recuerde con frecuencia a esa música sincronizada de los dibujos.

3.2.1. Contextualización y definición

El cine de animación comenzó siendo un proyecto mudo, así como el séptimo arte hizo algunos años antes. Para contar una historia con dibujos, inicialmente, no se implantaron diálogos, sino que las imágenes se acompañaban de música y otros efectos sonoros descriptivos. La animación pronto se vio atraída por las técnicas del cine sonoro, cuyo desarrollo se dio poco después de la aparición del cine animado, de manera que no son muchas las existencias de este género cinematográfico sin ninguna presencia de sonido. Las cualidades de la música encajaban muy bien con la animación y, de hecho, en muchos trabajos de cine de animación sonoro los diálogos eran breves y no acaparaban la escena, muchos aspectos dependían de la música. Precisamente para ayudar a que las ideas de lo que las imágenes pretendían expresar lleguen al público, Disney y otros muchos animadores se valieron de ella.

Jullier (2007, 59) habla de las luchas de poder que se han venido dando siempre entre la imagen y el sonido. En el contexto cinematográfico, pueden darse diferentes situaciones resultantes de este enfrentamiento. Por ejemplo: “si parece que la banda sonora dicta la organización de la imagen, se habla de *efecto videoclip*”, mientras que “si parece que se pliega a las exigencias de la imagen, se hablará de *efecto-circo*”. También encontramos puntos intermedios entre ambos extremos, como: el *scoring*, donde la música abarca el protagonismo y llega a sustituir los diálogos; el *underscoring*, que se dedica a subrayar o comentar más bien; o el *mickeymousing*, que puntúa circunstancias de la imagen, “creando efectos cómicos (hoy, irónicos) o efectos de angustia en filmes de horror o suspense”. La visión de este autor se corresponde con una perspectiva más bien actual del cine, pero no es un mal punto de partida. Vamos a conocer más en profundidad el origen y uso de este último efecto.

3.2.1.1. Experimentando con el Mickey Mousing

Para Disney, la música ha sido siempre, y sigue siendo hoy día, un hilo conductor de la trama de cualquier producción. Ya sean cortos o largometrajes, series o programas infantiles, la conjunción de música e imagen resume el estilo Disney. La cadena ha mantenido una cantidad considerable de música en sus producciones, de forma incidental o diegética. Ya sea explícitamente (como una canción interpretada por un personaje en la que expresa sus sentimientos o explica algún hecho de la historia) o más como elemento ambiental e incidental (acompañando las acciones de los personajes o la trama misma), la música participa en cualquier producto de cine de animación. Los que más se beneficiaron de este vínculo fueron, especialmente, aquellos orientados al público infantil, que son la inmensa mayoría (aunque no todos, como hemos mencionado anteriormente en el capítulo 1).

En los años 20, cuando todavía se estaba averiguando y experimentando sobre cómo adaptar el sonido al cine, Disney desarrolló una técnica en la que la música, puesta de forma sincrónica con las imágenes en movimiento, servía para explicarlas y ayudar a seguir la historia que éstas querían contar. Cada frase, motivo o propuesta musical tiene una vinculación muy fuerte con la imagen, de modo que su sincronización hace que ofrezcan la misma idea sobre el desarrollo argumental y escénico. A esta técnica se la llamó "*Mickey Mousing*". Este efecto intensifica la experiencia visual del espectador. Es especialmente útil si el público se compone de espectadores de corta edad. La música se convierte, entonces, en otro elemento narrativo, funcional, pero sin dejar de ser estético y artístico.

La función dramática de la música usando el Mickey Mousing es extrema. Sin embargo, el uso de este efecto no implica la subordinación de la música a las imágenes, representa más bien la unión de ambos elementos. Como veremos más adelante, este efecto también puede darse de manera que la imagen responda a las propuestas de la música.

3.2.1.2. Acogida del efecto

El Mickey Mousing coordina la música con una acción animada previa, o viceversa, imágenes animadas con músicas preexistentes (adaptadas o no) o de nueva creación. Su esencia parte de la cuestión básica de la sincronía, aspecto supuestamente agradable y que proporciona tranquilidad. El cerebro humano es un detector nato de patrones. De hecho, según Ball (2010, 131) "es una de nuestras capacidades más evolucionadas". Aprendemos analizando el entorno y creando modelos de conocimiento (información), y la sincronía de este efecto cinematográfico se compone de patrones sencillos, por lo que su efecto es inmediato. Otras producciones sociales basan en la sincronía su éxito como, por ejemplo, la danza.

Por otro lado, la simplicidad del efecto puede llegar a resultar aburrida pese a su instantaneidad, motivo por el que será criticado. De hecho, su uso puede crear un contexto humorístico, normalmente involuntario, llegando a notarse un efecto "parodiante" de la música por un exceso de autoreferencia. Es por esto que el término "*Mickey Mousing*" se ha usado también peyorativamente para identificar producciones simplistas del cine para adultos, haciendo referencia a la debilidad que provoca en la producción la duplicación de una idea que se ve representada

con la música además de la imagen o del texto. Por este exceso explicativo, en ocasiones se ha visto vinculado al melodrama.

Aun así, tuvo gran acogida entre el público infantil. Precisamente, lo que hace este efecto es facilitar la comunicación del contenido temático y argumental de las imágenes, y para los niños, personas que todavía no están enculturadas⁸⁹ del todo, este tipo de música les ayuda a establecer estas conexiones de información. Funciona igualmente a la inversa, de manera que si una música es explicada mediante imágenes animadas son dichas imágenes las que están facilitando la creación de relaciones argumentales, gracias a su simplicidad estructural y a su colorido. Es decir, tanto el efecto Mickey Mousing como el dibujo animado⁹⁰ son recursos perfectos para contar historias de forma sencilla, en cuanto a la recepción cognitiva del público se refiere. Además, la recepción informativa de forma dual acelerará el aprendizaje de esas convenciones culturales, pues “cuantas más experiencias tenemos de algo, más firme se hace la huella recuerdo/aprendizaje de esa experiencia” (Levitin 2015, 211).

Poco a poco, sin embargo, la práctica de este efecto disminuyó hasta un punto radical tras la mitad del siglo XX. Para una buena parte del público actual, estos primeros trabajos en los que el efecto Mickey Mousing representa mucho contenido (si no todo) de la producción pueden provocar su rechazo, ya que verían excesivo su uso. Sin embargo, los elementos musicales con un equivalente visual siguen presentes en todo tipo de películas, animadas o realistas, cómicas o dramáticas, infantiles o de géneros más bien serios.

Pese a todo, no se puede obviar el empuje que este efecto supuso para la comercialización del cine animado, especialmente, y para el desarrollo del cine en general. Supuso una nueva forma de contar historias, una forma que no tenía por qué utilizar palabras.

3.2.1.3. Recursos psicológicos que utiliza

Como hemos visto en los capítulos anteriores, los sistemas y recursos utilizados por los compositores para crear ambientes o evocar sensaciones buscan crear un canal de comunicación con el oyente de forma que apelen a sus sentimientos y emociones. El Mickey Mousing es una herramienta de carácter descriptivo de un nivel muy alto y, por tanto, su capacidad evocativa también lo es. Se convierte, así, en un vehículo directo a nuestras emociones. Los estímulos que vienen dados por el uso de esta técnica son constantes. En consecuencia, nuestras reacciones sensitivas y emocionales también lo serán.

⁸⁹ La enculturación es el proceso social por el cual una parte de la sociedad (normalmente, las generaciones adultas) convida a otra (en general, los jóvenes), y la induce a participar y compartir los distintos componentes de su cultura tradicional (lenguaje, normas de conducta, corrientes de pensamiento...). Sucede de forma tanto consciente (como en los contenidos del currículum escolar) como inconsciente (observando y amoldándose a los estilos de vida diarios de la sociedad enculturizante).

⁹⁰ Como sabemos, los dibujos animados no estuvieron siempre orientados necesariamente a un público infantil. Inclusive, hoy día existe la tendencia de crear series animadas cuyo contenido (crítica sociopolítica, maltrato, agresividad verbal, etc.) parece dirigirse a una audiencia adulta, e igualmente hacen uso de técnicas cinematográficas diversas, entre ellas, el Mickey Mousing. Series como *Los Simpsons*, *Padre de familia*, *Rick y Morty* o *South Park* son algunos ejemplos.

Hay respuestas emocionales, llamadas “primarias” o “tempranas”, que se han mantenido en nuestra biología de forma innata por su utilidad vital, como aquellas vinculadas al miedo, a la sorpresa, a la alegría, a la tristeza, etc. Éstas provocan reacciones fisiológicas globales (gesticulación facial, reacción motora, secreción endocrina...), pues pueden reconocerse a pesar de la cultura o la raza. Otro tipo de respuestas, llamadas “secundarias” o “maduras”, son derivadas del razonamiento, por lo que pueden ser mutables y algunas son adquiridas (pues el razonamiento lo es), por ejemplo, la culpa, la calma o la vergüenza. (Belmonte 2007, 59)

El Mickey Mousing apela con facilidad al primer tipo de respuestas. Además, como los mecanismos emocionales funcionan por sí solos, y únicamente los entenderemos como resultado (sentimientos) al ser conscientes de ellos, recurrir a la motivación de este tipo de respuestas emocionales es una apuesta segura para lograr mover los sentimientos del público. Aun así, sabemos que estos no serán necesariamente compartidos por los receptores de la misma forma.

La música no es un fenómeno natural sino un constructo humano. [...] no se sabe de ninguna otra especie animal capaz de crear música propiamente dicha ni de responder a ella. La música es omnipresente en la cultura humana. Se conocen sociedades sin escritura y hasta sin artes visuales, pero no hay ninguna que no produzca algún tipo de música. [...] sin embargo, no existe una explicación consensuada de esa universalidad (Ball 2010, 14).

Como producto humano, la música se verá influenciada por todo aquello que afecte a quien la componga, la interprete o incluso la escuche (pues el receptor modificará el significado original de dicha música, si es que éste existía intencionadamente, según su personalidad y sus experiencias propias). Además, el objetivo de la música siempre será el de ser compartida con la sociedad. La música cobra sentido artístico⁹¹ cuando se expone a un público.

Teniendo en cuenta su finalidad, el compositor juega con las expectativas del oyente, de manera que le proporciona su resolución o le pospone su satisfacción (o elimina directamente), cosa que fomenta el componente dramático de la experiencia. Inclusive, dichas expectativas son necesarias para que la música cree en el sujeto algún tipo de efecto emocional; de no tenerlas, no nos afectaría en absoluto. Esta comunicación, estos estímulos que deben llegar al receptor mediante el mensaje de la música, puede presentarse de formas varias, pero la dicotomía tensión-distensión mantiene atento al oyente y fomenta su interés. En este caso, saber cómo y cuándo jugar con esa relación estímulo-calma para provocar al público será la tarea más importante del compositor, especialmente del de bandas sonoras, ya que tendrá que amoldarse además a todos los demás elementos de la producción cinematográfica para que la música no quede desconectada del conjunto.

Como veremos en posteriores análisis, es muy curioso cómo los animadores y compositores logran sorprender al público mediante el uso del Mickey Mousing,

⁹¹ Entendemos que las artes son concepciones sociales, creadas por las personas y para las personas.

siendo éste un recurso aparentemente sencillo basado en una simple imitación intersensorial. Será capaz de crear tensión en el oyente y de ofrecer calma cuando sea oportuno.

3.2.2. Primeras producciones con Mickey Mousing

“Walt Disney Company es, actualmente, la mayor compañía de medios de comunicación y entretenimiento del mundo” (El Diario De Un Emprendedor 2017).

3.2.2.1. Situación durante las primeras décadas

Walt Disney no pudo permitirse una carrera académica, por este motivo siempre procuró rodearse de artistas excelentes en sus campos. Tras el éxito y el reconocimiento del pequeño ratón, la compañía empezó a crecer y a abordar nuevos y ambiciosos proyectos, por lo que comenzó un período de contrataciones. Disney y su esposa viajaron a Europa a mediados de los años 30 y de allí trajeron grandes cantidades de libros, cuentos, ilustraciones... y dibujantes europeos. El empresario conocía la riqueza del bagaje cultural de los artistas que contrataba, y sabía que por ello aportarían visiones que a él se le escapaban. No eran personas con gran experiencia necesariamente, ni laboral ni vital, pero tenían talento, y Disney sabía verlo.

Tanto la bibliografía que importó como los animadores fueron fuente de inspiración para la serie *Silly Symphonies*, en la que a modo de laboratorio se experimentó con multitud de técnicas cinematográficas que serían las responsables de los primeros largometrajes animados. Mezclas temáticas y de géneros, sumadas a la búsqueda de inspiración en historias del pasado, dieron como resultado las primeras aportaciones de animación cinematográfica de gran éxito internacional. De hecho, el primer largometraje animado de la historia del cine es *Blancanieves y los siete enanitos*, una historia escasamente edulcorada, pese a lo que muchos puedan pensar, pues parte de su desarrollo se basó en anteriores películas del cine de terror y de suspense y en cuentos de miedo tradicionales.

Por otro lado, los colaboradores de Disney (así como él mismo) también estaban conectados con la actualidad social y las tendencias en entretenimiento, aunque, eso sí, siempre adaptaban cualquier aportación a su estética identificativa. Por ejemplo: al poco de salir *King Kong* publicaron el cortometraje *La tienda de mascotas* (1933), en la que este personaje era parte del elenco junto a Mickey y Minnie.

Otro aspecto de actualidad que supieron ver con presteza fue el cine en color. No entraremos ahora en la evolución del color en el cine, pues este desarrollo recoge prácticas ya desde finales del siglo XIX. Sí que mencionaremos, sin embargo, la llegada del sistema *Technicolor*, pues fue la técnica por la que Walt Disney apostó desde 1932. *Flowers and trees*⁹² (1932) es el primer filme en color de la compañía. Cabe decir que, de forma similar al cine sonoro, muchos cineastas estuvieron reticentes a la adaptación al color. El motivo principal fue su alto coste (hasta un 50% de lo ya invertido en una película), que no permitió a las compañías

⁹² *Flowers and trees* consiguió el Oscar al Mejor Cortometraje Animado, el primero para Disney. Hoy día, Walt Disney es la persona que más estatuillas ha obtenido a lo largo de la historia (ganó 32).

sumarse al carro hasta bien entrada la década de 1940, una vez también finalizada la Segunda Guerra Mundial. (Martínez-Salanova, s.f. b)

Por encima de todo, la adaptación a la nueva moda del cine sonoro fue la circunstancia que más influyó en el éxito que catapultó a la Walt Disney Animation Studios.

3.2.2.2. El Mickey Mousing en acción

El primer cortometraje protagonizado por Mickey Mouse fue *Plane Crazy*, basado en la hazaña de Charles Lindbergh (1902 – 1974, primer piloto en cruzar el océano Atlántico sin escalas). El segundo fue *El gaucho galopante* (1927), que se estrenó después de *Steamboat Willie* al comprobar la falta de acogida del primero y ser éste tan similar. Ambos son cortometrajes mudos, pero tras el éxito del tercero (el primero con sonido sincronizado), los anteriores se reestrenaron con sonido meses más tarde. Así pues, realmente, el primer filme animado con sonido sincronizado fue el del botero. Fue evidente para Disney que el sonido cambió la recepción de sus producciones por parte del público. A partir de entonces, todas se sonorizarían.

En *Steamboat Willie*, la sonorización se pudo llevar a cabo gracias a la aportación de Wilfred Jackson (1906 – 1988), un joven animador que “ideó un método para sincronizar la animación con la música usando un metrónomo que luego podría convertirse en una pista de música” (D23, s.f. c). En este filme se sincronizan músicas descriptivas con escenas y acciones concretas. Hay momentos en los que parece que la música fuera más dedicada a acompañar la imagen, y otros en los que da la impresión de que la animación cumple lo que la música propone. La sincronía de imagen y sonido (musical y de otros efectos) es muy evidente.

Para la sincronización sonido-imagen del corto, “las partituras que llevaron consigo fueron realizadas por [...] Carl Stalling”, que tras el éxito que supuso este cortometraje se unió al equipo como el primer director musical de la compañía Disney, fomentando cada vez más el uso de música nueva (Martínez López 2015, 14). Aunque Stalling compusiera gran parte de la música para la BSO de este corto, durante la grabación con la orquesta, el director de la misma y Walt Disney, tuvieron que hacer una serie de cambios para adaptar la música a lo que Disney buscaba⁹³. Además, para musicalizar este filme se utilizaron temas populares del folclore norteamericano⁹⁴: “Steamboat Bill”⁹⁵ (popularizada por Arthur Collins (1864 – 1933) en 1911 y que inspiró a otra película de 1928 llamada *Steamboat Bill Jr. (El héroe del río)*) y “Turkey in the Straw”⁹⁶ (que se remonta a comienzos del siglo XIX, y cuya melodía comparte con otra tonada popular llamada “Zip Coon”).

⁹³ Se dice que la grabación fue larga porque Disney no lograba hacer entender sus objetivos para con la música al director de la orquesta, el cual rechazaba en parte la música para comedias y buscaba conseguir efectos sinfónicos específicos. (Colón, s.f.)

⁹⁴ Este recurso fue bastante utilizado en el cine en las primeras décadas pues, como eran músicas de dominio público, no había derechos de autor que pagar.

⁹⁵ Es curioso no haber visto ninguna referencia en las fuentes consultadas sobre la nomenclatura de esta canción, una de las músicas principales y más populares del corto, y la del mismo filme porque, de hecho, Bill y Willie son diminutivos del mismo nombre (William).

⁹⁶ De hecho, en un plano se pueden ver unas partituras que se le caen a Minnie cuando Mickey la sube al barco, partituras en las que se puede leer claramente el nombre de esta canción.

El montaje final del filme, en el que es evidente que la música participa del argumento de lo que sucede en la imagen de forma continua, permite situar aquí el nacimiento del Mickey Mousing.

Las músicas de siguientes proyectos fueron tomando mayor relevancia, incluso eran grabadas antes que la animación fuera creada, pues era palpable la atracción que el sonido ejercía sobre el público (especialmente el sonido de una música descriptiva caracterizada por aspectos cómicos y divertidos). La composición previa de la música Cumplió también un papel práctico, ya que era más fácil hacer las animaciones una vez se disponía de la música, especialmente cuando los personajes empezaron a cantar y a interpretar canciones. Era más sencillo, incluso necesario, disponer del contenido musical para poder adaptar, en largometrajes sobre todo, el movimiento facial y mandibular a esas canciones, así como el movimiento corporal en caso de que bailasen.

Aquí se barajaron muchas técnicas, tanto sonoras como visuales, pero destacamos este efecto del Mickey Mousing por ser el más identificativo de estas producciones animadas, especialmente durante las primeras décadas. Esta tendencia de poner la música en un puesto predominante marcó un sello diferenciador que ha ido evolucionando y perfeccionándose, pero que en esencia no ha desaparecido de la firma. Ya fuera de composición previa o posterior a la creación de las imágenes, la música era prácticamente la protagonista.

3.2.2.3. Las *Silly Symphonies*

De entre los trabajos iniciales de cine sonoro de Disney, vinculados al uso de este original efecto de imitación musical, destacan las *Silly Symphonies* (*Sinfonías Tontas*, literalmente) por la popularidad que alcanzaron, especialmente tras la adaptación al color. Posteriormente, la productora se centró más en los largometrajes tras el éxito del primero. Aunque se han seguido creando cortometrajes animados y se siguió aplicando la destacada y mencionada técnica, las *Silly Symphonies* y su estilo quedaron en gran medida olvidados. Esta colección se produjo durante toda una década, desde 1929 hasta 1939, llegando a contar con más de 70 cortos.

Estas composiciones fueron de gran utilidad para que los artistas experimentaran con nuevas técnicas y las desarrollaran y mejoraran poco a poco, con el objetivo de promover el cine de animación. Eran técnicas artísticas diversas: de dibujo, con figuras humanas más o menos realistas; musicales, investigando sus posibilidades idiomáticas; de cámara, con la cámara multiplano⁹⁷ que proporcionaba una vista tridimensional; de efectos especiales; etc. Las innovaciones que estos cortometrajes introdujeron allanaron sin duda el camino de éxitos futuros.

Los animadores podían idear dramas diversos e imaginar todo tipo de personajes y los músicos podían explorar distintos sectores compositivos. Carl Stalling vio aquí una vía de escape para poder crear música de un modo más libre,

⁹⁷ La primera vez que se utilizó la cámara multiplano para una película animada fue en la elaboración de la *silly symphony* de 1937 llamada *El viejo molino*, la cual se llevó un Oscar. Este avance técnico proporcionaba realismo gracias a la posibilidad de situar objetos (dibujos o ilustraciones) a diferentes distancias de la cámara. Su uso requería la participación de hasta 6 técnicos.

sin tener que ceñirse al carácter de una línea argumental concreta o a la personalidad de un personaje de la cadena (como sería el caso de componer para producciones protagonizadas por Mickey Mouse, que debe mantener una huella permanente). Fue un alivio para los artistas poder trabajar con tan pocas limitaciones, ya que esta colección de cortometrajes ofrecía la oportunidad de representar cualquier historia, así como de crear personajes variados, pues estas producciones no seguían un hilo común. En esta colección, los personajes se relevan de una película a la otra para recrear historias muy divertidas. No son recurrentes ni ofrecen continuidad temática o argumental. Si se quiere buscar una característica común a estos personajes sería que cualquiera servía como instrumento para hacer música, o que cualquiera se hacía valer de cualquier cosa que apareciera en la imagen para ello. Por otro lado, cabe mencionar que en estas primeras producciones hacen su debut algunos de los actuales compañeros más cercanos a Mickey, como Pluto o el pato Donald. Era ésta una forma de tantear al público y saber en qué personajes o tramas invertir posteriormente. En este sentido, el pato Donald alcanzó gran éxito, cosa que se ha mantenido hasta la actualidad ya que este personaje ha participado en más cortometrajes que el mismo Mickey Mouse.

Esta serie no incluye diálogos textuales, en su mayor parte. La mayoría de referencias sonoras dedicadas a describir y mover la acción van a cargo de la producción musical. La vinculación entre música e imagen era apropiada, e incluso necesaria, en esta serie de cortos, porque en la mayoría de ellos los personajes cantan, bailan o tocan instrumentos. Por ello, en estos cortos se puede ver en todo su esplendor el uso del Mickey Mousing y se puede también reconocer el imperioso papel del arte de la música, un arte con un carácter protagónico. La simbiosis resultante llega a ser atractiva, para el público infantil especialmente, por la facilidad comunicativa que proporciona, pero también por el énfasis explicativo. Esta ventaja para los más pequeños, puede verse como un defecto desde una perspectiva más adulta, precisamente por esa reiteración de la misma información que llega por dos canales: visual y auditivo. Sin embargo, no sería éste el primer caso de producción para grandes masas que es criticado por este motivo. En Autor (Summers, O'Rourke-Jones, Hall 2014, 159) se explica que Felix Menelssohn, en 1831, escribió una carta a una amiga en la que hablaba del lied *El rey de los elfos* (1815, estrenada cinco años después) de Schubert, basado en un poema de Goethe; Menelssohn “era escéptico con respecto a la capacidad descriptiva de la música [en general]”, y criticó la composición de Schubert:

por imitar el susurro de los sauces, los gemidos del niño y el galope del caballo [...]. Este tipo de cosas parecen un chiste, como esas ilustraciones de los libros de ortografía para niños donde los tejados son de color rojo brillante para que los niños se den cuenta de que, en efecto, se supone que son tejados.

La música de esta colección se caracteriza también por su calidad orquestal, por sus formas musicales variadas y complejas y por su dinamismo y versatilidad. Esto se puede ver reflejado en diversos puntos: las formaciones orquestales, que se combinan según inspiren las circunstancias de la acción; los motivos melódicos y las armonías, que en un mismo corto se ven variadas y combinadas de diferentes

formas; o los timbres orquestales que consiguieron los compositores, explotando las capacidades idiomáticas de los instrumentos.

Siete de las *Silly Symphonies* ganaron el Premio de la Academia en la categoría de mejor corto animado. Muchas se inspiraron en fuentes diversas: en historias de autores europeos (como *El flautista de Hamelín*, de los Hnos. Grimm, en el corto con el mismo nombre), en cuentos populares (como *Los tres cerditos*), en fábulas (como *La liebre y la tortuga*, de Esopo) o en personajes históricos y culturales (como los dioses griegos Neptuno y Hades) o incluso religiosos (como Noé). Finalmente, la colección se cerró cuando los estudios vieron que los largometrajes proporcionaban un éxito mucho mayor.

3.2.3. Análisis detallado del Mickey Mousing presente en algunas *Silly Symphonies*⁹⁸

En el Anexo C están recogidos todos los títulos de estos cortometrajes; este análisis contemplará cuatro de ellos. Se han elegido por ser puntos de inflexión en el desarrollo de esta colección: el primero que se estrenó, el que tiene un *remake* en color, el primero en utilizar las técnicas del color y en el que todos los personajes que participan son instrumentos musicales. Tras una breve introducción sobre cada uno, se indicarán ejemplos de momentos donde el Mickey Mousing se hace notar y el lapso de tiempo minutado en que sucede cada uno. En ocasiones parece que la música quiera ayudar a expresar lo que las imágenes representan, pero otras veces se deja ver que las imágenes fueron creadas para representar esa música en concreto. Aun así, esta indeterminación no es relevante para identificar con claridad este efecto de significación música-imagen, de hecho, aporta amplitud conceptual.

Todos los cortos hacen un uso constante de este efecto. Los que a continuación se presentan también lo utilizan de forma ininterrumpida prácticamente. El siguiente análisis pretende ejemplificar algunos de esos momentos, pero el lector podrá encontrar cientos más si escucha con atención.

3.2.3.1. *The Skeleton Dance*

Estrenada en 1929, se traduce como *La Danza Macabra*. Es imprescindible hablar de esta *silly symphony*. En un principio ya fue un éxito entre el público, pero además es que hoy día es de las más conocidas (por no decir que es la única que se recuerda de esta colección, al menos de aquellas en blanco y negro). Fue dirigida por Walt Disney, animada por Ub Iwerks y musicalizada por Carl Stalling. La historia representa una noche de juerga de un grupo de amigos esqueletos, que vuelven a sus tumbas al hacerse de día.

Ejemplos del efecto:

- Las ramas y las hojas se mueven por el efecto del viento, movimiento que la música imita con escalas que ascienden y descienden, a lo que el búho se añade también a modo de respuesta → 0:27 a 0:48
- Cuando dos gatos se estiran de la nariz lo hacen de cada vez más fuerte, volviéndose esa nariz más larga, y la música va repitiendo el

⁹⁸ Otros cortos de esta colección fueron más famosos y populares. Sin embargo, el objetivo era analizar el efecto del Mickey Mousing, y estos ejemplos clarifican perfectamente el potencial de este recurso y cómo Disney lo aplicó, con gran éxito hasta el día de hoy.

- mismo motivo subiendo el tono a cada tirón. Cuando se sueltan las narices la música para súbitamente → 1:12 a 1:22
- El primer esqueleto que aparece se pone a caminar, primero lenta y sigilosamente, imitado por instrumentos graves, y después lo hace dando pequeños brincos, imitado por unos sonidos articulados de forma muy seca y aguda → 1:50 a 2:05
 - La música es melódicamente más rica que antes y los esqueletos bailan al ritmo de ella. Suenan varias melodías → 2:38 a 3:22
 - Después suena la primera de las anteriores melodías de nuevo, interpretada por un solo instrumento (un clarinete bajo, parece ser) y acompañada ahora sólo por la percusión que imitaba los brincos anteriores de forma aguda y seca, y un esqueleto va dando saltos subido sobre otro imitando el ritmo y el carácter de la percusión → 3:23 a 3:44
 - El famoso momento en el que uno de los esqueletos “toca el xilófono” cogiendo dos fémures de un compañero y haciendo sonar sus vértebras, costillas y cráneo con ellos; además, lleva la pulsación haciendo sentadillas → 3:48 a 4:05
 - También cuando otro esqueleto “hace sonar un chelo” usando un hueso como arco y la cola de un gato como mástil y cuerda → 4:23 a 4:31

3.2.3.2. *The Ugly Ducking*

Estrenada en 1931, se traduce como *El patito feo*. Relata una versión del cuento clásico de Hans Christian Andersen del mismo nombre, donde una gallina pone huevos de los que nacen varios pollitos y un pato, que por ser diferente se ve rechazado por los suyos. En 1939 se estrenó un cortometraje con el mismo título pero versionado y ya en color. He elegido analizar el primero porque el uso del Mickey Mousing es más recurrente. El corto de 1931 fue dirigido por W. Jackson y tiene música de Frank Churchill⁹⁹ (1901 – 1942) y Bert Lewis (1879 – 1948).

Ejemplos del efecto:

- Durante la primera escena, las intervenciones cacareadas de la gallina parecen imitar la melodía de la música, marcando mucho la parte rítmica. Esto lo hace repetidas veces a lo largo del corto → 0:16 a 0:50, 2:09 a 2:25, 4:51 a 5:01
- Cuando el patito feo cae por las escaleras del gallinero se da varias culadas, que la música imita con un xilófono que toca un arpeggio descendente → 0:58 a 1:00
- Los pollitos y la gallina beben al ritmo de la música → 1:42 a 1:52
- Cuando el huracán, que se había llevado la caseta con los pollitos dentro, desaparece, la caseta cae al vacío dando vueltas, y la música cambia: mientras la caseta estaba en el huracán la música daba vueltas

⁹⁹ Churchill lanzó su carrera cuando Walt Disney le propuso componer la BSO de *Blancanieves y los siete enanitos* (junto con Leigh Harline). También trabajó en el cuarto largometraje de la compañía: *Dumbo* (1941), película por la que recibió dos nominaciones a los Oscar: una a Mejor Música y Partitura y otra a Mejor Canción (por “Baby mine”).

alrededor de una misma nota, pero cuando empieza a caer se oye un breve motivo cromático descendente que se repite transportándose a tonos cada vez más graves, aspecto que acentúa el efecto de caída → 4:39 a 4:46

- Mientras nada al rescate de los pollitos, el patito feo pasa saltando entre las barras de una escalera de madera que se había llevado el huracán, y la música imita ese movimiento con un motivo descendente que se repite de cada vez más grave → 5:37 a 5:40
- Un tronco atraviesa la caseta donde aún aguantaban los pollitos, y todos deben subirse a él y correr en dirección contraria para salvarse. Aquí las cuerdas graves mantienen un trémolo que acentúa el ritmo de carrera y la tensión → 5:56 a 6:00 y 6:04 a 6:08

3.2.3.3. *Flowers and Trees*

Estrenada en 1932, se traduce como *Árboles y Flores*. Dirigida por Burt Gillett (1891 – 1971) y con música de los citados Churchill y Lewis, fue la primera película estrenada comercialmente que se produjo a todo color con la técnica del Technicolor a tres bandas, tras años en los que esta técnica se utilizó sólo a dos colores, ganando el primer Oscar al mejor cortometraje de animación. La historia narra el amor entre un álamo y una encina, y la aparición de un árbol seco furioso que arremete contra ellos, dando lugar finalmente al incendio del bosque.

De forma progresiva, la presencia de efectos sonoros ambientales y textuales es mayor en esta colección de cortos. En este caso no encontramos diálogos todavía, pero sí vemos que la cantidad de onomatopeyas y sonidos de animales es creciente (como el piar de los pájaros, que se coordina con la imagen para ofrecer mayor realismo). Este tipo de efectos sonoros estaban presentes ya en cortos anteriores.

Ejemplos del efecto:

- Hasta que el olmo se despierta, la música es agradable y ofrece una sensación de paz y pureza, pero cuando este árbol abre los ojos la música se torna más gris y agresiva, reflejando la actitud y la personalidad de este personaje → 1:14 a 1:27
- De forma similar al primer corto de la colección, ahora un grupo de flores y otro de setas se encuentran y, aprovechando el día, hacen unos ejercicios de danza, imitando el carácter y el ritmo de la música → 1:41 a 1:52
- Igual que el xilófono de huesos del primer corto de la serie, ahora el álamo, para cortejar a la encina, crea un arpa con las raíces de unas flores, las cuales tensa para crear las cuerdas que después tocará, interpretando la melodía de la música que suena → 2:02 a 2:20
- Del mismo modo que el álamo, un olmo participa del cortejo dirigiendo a unos pajarillos. En este caso, la vinculación entre la música y la imagen es el movimiento que hace el olmo para dirigir la música, que sigue perfectamente el tempo de ésta e imita el carácter que transmite. De hecho, el olmo lleva la pulsación con una de sus raíces → 2:25 a 2:33

- Durante la pelea entre el árbol seco y el álamo, los golpes que se dan siguen el ritmo de la música, y cuando el ataque de uno termina y se va a iniciar el del otro se oye la finalización de un motivo, de una frase o de una semifrase musical y el comienzo de otra → 3:50 a 4:17
- A medida que avanza el fuego, las setas se esconden una a una bajo tierra, movimiento que la música imita con unos golpes cortos de percusión → 5:01 a 5:05
- Los pájaros, intentando escapar del fuego, se colocan en unas ramas. A medida que el fuego sube hacia ellos, los pájaros vuelan a ramas más altas, y la música interpreta motivos cíclicos que se van viendo transportados de forma ascendente → 6:06 a 6:18
- La música de las campanas de boda se ve imitada por los dibujos cuando unas margaritas mueven a unas campanitas (otro tipo de flores) que están fijadas en el suelo, siguiendo el ritmo de las campanitas de la música → 7:14 a 7:22

3.2.3.4. *Music Land*

Estrenada en 1935, se traduce como *La Tierra de la Música*. Es otro ejemplo donde la música ayuda a expresar lo que las imágenes representan, que en algunos momentos son diálogos entre los personajes, pero estos se realizan mediante idiomatismos de distintos instrumentos, no hay diálogos textuales. Es otra producción en color, dirigida por W. Jackson y con música de Leigh Harline¹⁰⁰ (1907 – 1969). *La Tierra de la Música* comprende dos reinos, representados por dos estilos musicales: el clásico (*La Tierra de la Sinfonía*) y el jazzístico (*La Isla del Jazz*). Fue un intento (de tantos) de conciliar el estilo de la música contemporánea de aquel momento con el de un repertorio más austero. Se utilizan melodías reconocibles de la *Heroica (Tercera Sinfonía, 1804)* de Beethoven o de “*La cabalgata de las Valquirias*” (tercer acto de la ópera *La valquiria, 1870*) de Wagner.

Ejemplos del efecto:

- La música que suena al comienzo coincide con un baile en *La Tierra de la Sinfonía* donde bailan arpas y violas (al menos eso parecen, aunque podrían ser violines también) → 0:46 a 0:57
- Ya en *La Isla del Jazz*, se ve al rey Saxofón interpretar el solo de percusión que la música refleja, golpeando tambores que tiene a su alrededor y a sí mismo → 1:31 a 1:40
- El príncipe Saxofón se escapa de su palacio para ir a ver a la princesa Violonchelo y lo hace en un bote con forma de xilófono. A cada golpe de remo, las piezas del xilófono se mueven y entonces la música consiste en unos *glissandi* ascendentes y descendentes de un xilófono → 2:08 a 2:11
- Primer momento del corto en que aparece algo parecido a un diálogo: la princesa llama al príncipe y se oye un *glissando* muy agudo de una cuerda, a lo que el príncipe le responde, sonando un saxofón. Volverán

¹⁰⁰ Harline destacó por componer joyas del cine de animación como “Some day my prince will come” (junto a F. Churchill), de *Blancanieves y los siete enanitos*, canción que fue nominada al Oscar por Mejor Música y Partitura, y también la conocida canción “When you wish upon a star”, que originalmente pudo oírse en el segundo largometraje animado: *Pinocho* (1940).

a “hablar” más veces posteriormente, usando los mismos recursos instrumentales (explotación del idiomatismo del instrumento) → 2:24 a 2:28

- El príncipe, cautivo en la torre del metrónomo, escribe una carta pidiendo ayuda a su padre, y el lenguaje que utiliza es el lenguaje musical. Mientras escribe la carta, se oye a un saxofón interpretar la melodía que el príncipe ha creado → 4:46 a 4:56
- Se inicia entonces una guerra entre ambas tierras. El rey Saxofón la inicia, poniéndose en el papel de director de la “orquesta” guerrera. Consiste en notas y melodías agresivas que los habitantes (que son instrumentos) lanzan al contrario (tocan o interpretan) → 5:46 a 5:59
- La reina Violonchelo contesta a este ataque con sus súbditos, los instrumentos de su reino, poniéndose al frente de ellos como su directora (ellos interpretan una parte de “La cabalgata de las Valkirias”) → 6:17 a 6:27
- La princesa, que había intentado parar la contienda, se está ahogando, y el príncipe que la ve y va a su rescate también. Cuando la reina se sube a un bote para ir a rescatarlos, lleva en él un metrónomo, al tempo del cual dos súbditos reman. En un momento dado, la reina acelera el tempo del metrónomo y los remeros aceleran su actividad a ese tempo → 7:38 a 7:44
- Al final, todos los príncipes y los reyes se casan. La ceremonia la celebra un contrabajo, y cuando recita su texto, así como cuando responden los otros personajes-instrumentos, suena el instrumento en cuestión, haciendo sucesiones de notas que simulan el arco melódico de un discurso hablado → 8:26 a 8:58

3.2.4. Otros ejemplos de Mickey Mousing en el cine

Como hemos dicho, el efecto del Mickey Mousing se popularizó con rapidez. Además de la misma compañía Disney, otros artistas utilizaron este recurso en las BSO de sus producciones audiovisuales. Podemos encontrar ejemplos tanto si el filme es de animación como si no. Eso sí, la mayoría de ellos, y los más evidentes, son de las primeras décadas tras el boom del efecto, ya que poco a poco éste fue cayendo en desuso.

3.2.4.1. En producciones animadas

Además de en las *Silly Symphonies*, otros cortometrajes mantuvieron esa misma línea artística. Los clásicos *Plane Crazy* y *Steamboat Willie* fueron los pioneros. Sin embargo, en ellos la música no describe literalmente lo que sucede en pantalla (ni al revés), se limita a acompañar y a denotar sensaciones diversas (alegría, decepción, tensión, etc., es decir, explotando la función expresiva de la música) o a situar al espectador en el contexto (mediante la función estética). No por ello son músicas o cortos de menor calidad, simplemente no son tan buen expositor del efecto que nos ocupa como lo son otros ejemplos. Además, los efectos de sonido se usan constantemente (ya fueran realizados con instrumentos musicales o no, pero claramente no forman parte de la BSO), efectos que en las Sinfonías Tontas prácticamente no aparecen. En ellas, el Mickey Mousing se

mostraba en estado puro. Aun así, también podemos verlo en estos cortos. En *Plane Crazy*, por ejemplo, sólo aparece cuando los pasos de la entrada que hace Minnie van al ritmo de la melodía que sobresale y también cuando ella se balancea en el paracaídas que ha hecho mientras cae de la avioneta al ritmo de una melodía de cuna. En *Steamboat Willie*, por otro lado, se juega más con la música, especialmente con la idea de que los mismos personajes la interpreten o la bailen. Lo más característico de estos cortos iniciales es la sincronización que existe entre la imagen en movimiento y la música, aunque esta no sea excesivamente descriptiva, ya que en ambos se aplicó la anteriormente explicada técnica del metrónomo (ver el apartado 3.2.2.2. *El Mickey Mousing en acción* de este capítulo).

Los cortos actuales, resultantes de la conjunción Disney-Pixar, recuerdan perfectamente a los originales: son mudos (no tienen diálogos, prácticamente), el antropomorfismo de animales es constante, son variados en temática y personajes, cuentan historias (cuentos, leyendas o mitos) de la cultura popular..., pero, lo más importante, son enteramente musicales. La música en ellos es el narrador más fiel; aplicando las distintas funciones de las que hemos hablado anteriormente, la música describe, explica, relata..., la trama que las imágenes muestran. Una diferencia importante es el uso mucho más cuidadoso, detallado y pensado de los silencios; son puntos clave y llaman la atención del espectador al instante. Además, el recurso artístico para la imagen no son dibujos, son animaciones con efectos tridimensionales (hechas por ordenador).

Los largometrajes no se quedan atrás. *Blancanieves y los siete enanitos* cuenta con varios ejemplos de Mickey Mousing, la mayoría en escenas de los enanitos. Por ejemplo: cuando llegan a la casa de trabajar en la mina y la encuentran adecuada, Mocosito huele unas flores y, al estornudar, hace volar a sus hermanos por el salón como si hubiera entrado un tornado, cosa que la música imita con motivos diatónicos ascendentes y descendentes a toda prisa; poco después, cuando los enanitos se asustan al oír ruido, su miedo se evidencia mediante un trémolo de cuerdas (están temblando, traducción literal del término italiano *tremolo*); más adelante, cuando Mudito sube las escaleras con precaución y sigilo, la música marca sus pasos (efecto audiovisual que recuerda a Mickey en "El aprendiz de brujo" de *Fantasia*); también, cuando salen de la casa corriendo y forcejean en la puerta todos contra Mudito y éste cae de culo, la música clava esos movimientos. No es un recurso constante, al menos no si comparamos su repercusión en los cortos con su uso en los largometrajes, pero sí que se mantiene activo en el conjunto de la música incidental de la película e integrado perfectamente en la banda sonora.

En 1940 el estudio de Disney presentó *Fantasia*, el tercer largometraje animado y sonoro. En él se incluyen obras del repertorio clásico para las que el departamento de animación creó dibujos, escenas e historias que las acompañaran, inspirándose en lo que la música les transmitía y siguiendo y manteniendo consecuentemente su ritmo, su tempo y su carácter. Forman parte de ella, por ejemplo: algunas partes del ballet *El cascanueces* (1892) de P. I. Tchaikovsky (1840 – 1893), una adaptación de *La consagración de la primavera* (1913) de Ígor Stravinsky (1882 – 1971) o una reducción de la *Sexta Sinfonía* de Beethoven. Éste es el ejemplo más amplio de Mickey Mousing en una sola

producción. Además, en esta película la música fue el elemento que proporcionaba la idea principal y la imagen fue la que se creó y adaptó posteriormente a ella. Walt Disney estaba muy convencido de la realización de esta película, sin embargo, no tuvo tan buena acogida como sus antecesoras o como los largometrajes que vendrían poco después (*Dumbo*, en 1941, y *Bambi*, en 1942).

Algunos largometrajes “disneyanos” modernos utilizan igualmente este efecto, tal vez de forma más sutil y todavía mejor integrada en la BSO de la película, pero es innegable su aparición.

Evidentemente, otros dibujos animados se hicieron valer del Mickey Mousing para desarrollar la narración de sus producciones. Las historias de Popeye (de la King Features Syndicate), las producciones de los Looney Tunes o de Tom y Jerry (de la Warner Bros.) o los cortos de Betty Boop (de la Paramount Pictures, producida por Fleischer Studios¹⁰¹), son algunos de los muchos ejemplos que compartieron escena con los de Disney ya en los años 30 y que pusieron en auge el valor de la animación, el nuevo arte de contar historias mediante dibujos y música.

3.2.4.2. En producciones de *live action*¹⁰²

Otros géneros, además del de animación, han hecho uso de este efecto a lo largo de la historia del cine.

El compositor Max Steiner utilizó este efecto en varias producciones a lo largo de su carrera, cada vez de un modo más sutil y dependiendo del contexto. En *King Kong* es muy explícito, por ejemplo: el momento en que el protagonista se defiende de King Kong con un cuchillo, en cada corte la orquesta acompaña con unos agudos súbitos y momentáneos; de forma similar, cuando King Kong se muestra dolorido la música propone unos motivos melódicos diatónicos descendentes que recuerdan a un quejido o a un llanto. Por otro lado, en *Lo que el viento se llevó* (1939) también se puede identificar el efecto, aunque de forma mucho menos evidente, por ejemplo, cuando la protagonista (Escarlata O’Hara, interpretada por Vivien Leigh (1913 – 1967)) pasea por las tierras de su familia una vez regresa a casa, justo antes de la famosa frase “a Dios pongo por testigo que jamás volveré a pasar hambre”; poco antes de ese momento, la música hace un cambio: pasa de un modo Mayor y de un tempo regular a unas armonías más dramáticas y a un tempo que acelera, todo esto coordinado con Escarlata abalanzándose desesperada y hambrienta sobre una hortaliza enterrada, aparentemente el único alimento que queda en su hacienda.

¹⁰¹ Los Hnos. Fleischer supusieron una gran competencia para la compañía Disney durante su primera década. De hecho, entre 1929 y 1932, crearon una serie de dibujos animados compuesta por más de 40 cortos llamada *Talkartoons*, muchos de los cuales estaban protagonizados por su personaje estrella en esos momentos: Betty Boop.

¹⁰² “*Live action*” es el concepto con el que actualmente se denomina a las películas de “acción real”, es decir, sin dibujos, aunque pueden incluir efectos especiales. Esta nomenclatura se ha popularizado actualmente a causa de la creciente tendencia de rehacer clásicas películas animadas con personas reales (*remakes*), con el objetivo de diferenciarlas de las originales homónimas. Algunos ejemplos son: *Alicia en el país de las Maravillas* de 2010 (de esta película incluso se realizó una segunda parte, cosa que nunca llegó a hacer el Disney de dibujos), *La Cenicienta* de 2015, *El libro de la selva* de 2016, *La Bella y la Bestia* de 2017 o *Aladdín* de 2019.

También el director y productor británico Alfred Hitchcock (1899 – 1980) aprovechó muchos recursos cinematográficos para crear sus películas, y experimentó con los componentes fílmicos para lograr exponer sus ideas en la pantalla. Entre otras cosas, jugó mucho con los efectos de sonido. En *Vértigo* (1958), por ejemplo, durante la pesadilla del fantástico James Stewart (1908 – 1997), Hitchcock juega con los efectos de imagen y se percibe una vinculación entre ella y la música que recuerda al Mickey Mousing.

Un ejemplo más moderno lo podemos encontrar en la primera película de la saga *Spiderman* (2002), protagonizada por Tobey Maguire y dirigida por Sam Raimi. En el momento en que el protagonista empieza a descubrir sus poderes, en concreto cuando prueba a subir por un muro mediante la adherencia de sus dedos, la música imita el movimiento. Finalmente, cuando sube a la azotea y empieza a saltar de edificio en edificio, haciendo zancadas enormes, la música también crece, tanto en volumen como en densidad.

Unos años antes de esta película se estrenó la saga de *Harry Potter*. La BSO de estos filmes, sobre todo de los dos primeros, tienen mucho que decir de la trama argumental. Encontramos numerosos ejemplos de Mickey Mousing, especialmente en los momentos en los que la magia actúa (como en la escena en la que a Hermione le funciona el hechizo para hacer levitar una pluma; de hecho, en esa escena sólo aparece música para ese momento mágico). Sin embargo, en el análisis de Altozano (2018b) podemos ver que la música también participa en contar la historia, viéndose variada y desarrollada a medida que los personajes cambian o que avanzan sus tramas.

La industria de los videojuegos es otro campo que aplicó esta técnica musical. Caló especialmente en los *jump 'n' run games* (literalmente: “juegos de saltar y correr”, aunque en España se conocen como juegos de plataformas). Consisten juegos en 2D de personajes clásicos (Mario, Sonic, etc.), en los que se lucha contra villanos y por el camino se recogen objetos que proporcionan habilidades, todo mediante dos únicas acciones: saltar y avanzar (caminando o corriendo). En ellos, las acciones del personaje van acompañadas de efectos de sonido o por breves motivos musicales, además de por una música de acompañamiento normalmente de carácter ambiental (función estética). En el primer caso, la música indica si has conseguido un objeto, si has desbloqueado algún camino o elemento oculto, si te acercas al malo final o si has terminado una pantalla y pasas a otra. Aunque nacieron para las máquinas recreativas (*arcade*) en los años 80, hoy día se pueden jugar en diferentes plataformas: PC, consolas, online..., y todavía son fuente importante de ingresos por su simplicidad, su gran atractivo.

Desde luego, no podemos decir que Disney inventara el cine de animación, tampoco que inventara la técnica posteriormente conocida como Mickey Mousing ni que fuera idea suya el acompañar las producciones con música, pero, definitivamente, fue gracias a la labor de los trabajadores de este estudio, y al ingenio del mismo Walt Disney, que todo ello alcanzó el lugar que se merecía en la industria del cine, siempre atendiendo de una forma muy especial a la música y posicionándola en el lugar más alto.

CONCLUSIONES

El cerebro humano se caracteriza por ser un órgano cargado de energía constantemente, no deja de aprender, pero tampoco de sorprenderse; busca saber más, pero nunca le es suficiente; y se jacta de ser organizado, pero funciona mediante la interrelación constante de sus componentes. Como no podía ser de otra forma, el ser humano es una máquina perfectamente compleja. Ésta es la gran conclusión de la que derivarán todas las demás.

El principal objetivo de este trabajo era imbuirse en el mundo de la mente para conocer sus funcionamientos con respecto al procesamiento musical, utilizando como guía el medio cinematográfico. Por supuesto, el documento resultante es prueba de ello. La búsqueda bibliográfica ha sido extensa y, lejos de acotar las preguntas que motivaron este trabajo, ha creado muchas más.

La primera conclusión al respecto del objetivo principal es que no es posible todavía establecer conclusiones. Son muchos los experimentos y estudios que el campo de la psicología ha realizado a lo largo de la historia para conocer mejor la mente humana, y así es, podemos decir que la conocemos mejor, pero a la vez somos conscientes de la ingente cantidad de cosas que nos quedan por saber de ella. Sabemos que existen estímulos y que producen respuestas en nosotros, pero el motivo por el que se dan unas u otras no está claro. Hemos hablado de zonas del cerebro que procesan las distintas sensaciones motivadas por el exterior, también de cómo llevan a cabo este proceso algunas de estas zonas (como las vinculadas a la audición) y que siguen unos pasos claros; pero sabemos también que en la mente es más rápido el inconsciente que el consciente y, por tanto, siempre habrá parte de lo personal del individuo en cada nueva respuesta, pese a que el estímulo y las condiciones fueran las mismas, pues el individuo ya no lo es.

Otra conclusión vendría de la mano de una de las palabras más sonadas en estas páginas: emoción. Hemos descrito las emociones y hemos hablado de cómo las procesa el cerebro, pero todavía no está claro el porqué de nuestra reacción emocional a los componentes estéticos del arte. No entraremos en ello, pues no nos ocupa, pero está claro que no podemos concluir si se trata de lo innato o lo aprehendido lo que motiva dicha reacción. Personalmente, tras la realización de este trabajo, considero que la sociedad fomenta una perspectiva vital basada en convenciones, la mayoría de ellas aparentemente no escritas. Si tuviera que lanzar un juicio a este respecto, afirmarí que la biología y la genética participan tanto como el componente social y el aprendizaje en la apreciación de la emoción estética, pues parece que el arte es una simbiosis de algo que el ser humano lleva dentro (innato) y de la forma en que sabe o desea compartirlo con sus iguales (social).

No hemos estudiado diferentes culturas, nos hemos basado en la historia y las sociedades occidentales, pero eso no ha impedido ver un desarrollo complejo de la música en la sociedad se mire por donde se mire. Tras el recorrido del capítulo 2, no puedo evitar pensar nuevamente en la incongruencia que es el ser humano. Se ha esforzado siempre por saber y controlar el saber, pero de igual forma siempre

se ha topado con un muro que le hacía dar la vuelta, replantearse lo que sabe y buscar otros caminos por los que seguir su objetivo inicial. Así se han ido sucediendo las etapas históricas de la música, que no dejan de estar vinculadas a etapas de desarrollo social. La música es un producto humano, y como tal depende directamente del individuo. Como decimos, las personas no son capaces de mantenerse estables: buscan el saber, pero cuando lo encuentran lo replantean y vuelven a empezar; buscan estabilidad, pero cuando la encuentran se ven ávidas de novedades; buscan sentir al máximo lo que el mundo les ofrece, pero cuando lo hacen buscan cómo codificarlo para entenderlo. Frente a la conocida expresión “las personas son animales de costumbres”, yo digo que somos seres completamente mutables, y me arriesgaré a conjeturar que eso es lo que nos ha permitido sobrevivir hasta hoy.

Una conclusión algo más positiva es que, efectivamente, la premisa que planteamos al comienzo sobre partir del origen es muy útil. Ha sido altamente revelador conocer el porqué del cine, el porqué de la animación, el porqué de la música en el cine y el porqué del Mickey Mousing. Considero que saber de dónde se parte es un paso necesario para abordar los caminos que desde ahí se ofrecen. En este sentido, ha sido gratificante pasear por el camino elegido. El estudio de estas características del cine me ha permitido abrir la mente a perspectivas distintas sobre la sociedad, la música y el arte.

Concluimos también que el vínculo de imagen y sonido que da sentido al cine parte de un componente biológico, y éste es la gran capacidad de los sentidos de la vista y el oído en el ámbito comunicativo. Unirlos a ambos es una apuesta perfecta por la comunicación. Los sentidos perciben la información, y el cerebro la procesa y reacciona en consecuencia. Esta idea podría ser la base de la vida humana. Las personas somos animales sociales, esto significa que nos relacionamos con nuestro entorno. La relación implica comunicación de algún tipo, y los canales visual y auditivo, cada uno por motivos diferentes, son los más útiles para que ésta se dé.

Por su parte, el medio cinematográfico es una gran opción para la comunicación de masas. Como éste es su objetivo, se ha valido de técnicas muy diversas desde su nacimiento para facilitar esta comunicación, siempre manteniendo su base audiovisual. En ocasiones, como le pasó a Disney en los años 30, el cine no ha buscado comunicar simplemente, sino experimentar con las formas de comunicarse que tenía a su alcance e inventar nuevas. Así, poco a poco se han ido integrando los componentes que hoy día lo conforman: imagen, sonido/música, animación, efectos especiales, etc. Una de las técnicas más asombrosamente sencillas y, al mismo tiempo, más reveladoras de las capacidades humanas, ha sido el Mickey Mousing. Su capacidad de trabajar de forma interdisciplinaria con cualquier tipo de imagen (pues, como hemos visto, este efecto se da en los dibujos animados infantiles, para adultos, en el *live action*, en el 3D digital...) y con cualquier tipo de sonido (musical, concretamente, pero sabemos que no por especificar esto hemos acotado mucho los márgenes) me hace verlo como una joya del cine.

La existencia de sinestesias físicamente cuantificables y su vínculo con la música, y con el cine también, me parece otra conclusión a tener en cuenta. La música puede dar escalofríos, hacernos imaginar cualquier cosa, cambiar nuestra

percepción del ambiente (temperatura, color...), de forma similar a como el probar una comida u oler un perfume pueden provocar que nuestra mente empiece a oír música. Realmente, podemos concluir que las sinestesias se ven vinculadas a nuestras experiencias previas, las cuales no tienen por qué ser complejas, pero su efecto provoca claramente la rememoración de emociones vividas, ya fuere por estímulos similares o no. El cerebro trabaja mediante conexiones, la mayoría de ellas procesadas de forma inconsciente, así que seguramente la mente encontrará alguna forma que vincular dichas experiencias previas con las nuevas, y ocasionar así dichas sinestesias.

Finalmente, concluiremos que las reacciones que podemos tener frente a nuestra exposición a la música conforman un mundo por sí solas. Pueden ser físicas o mentales, agradables o desagradables, complejas o simples, pueden estar predichas o pueden variar constantemente... pueden ser y pueden no ser... Como decía, la realización de este trabajo me ha permitido conocer más sobre temas que me intrigaban, pero también me ha planteado muchas más preguntas de aquéllas con las que lo emprendí, y creo que eso esa es una consecuencia muy positiva de la labor realizada, además de una gran motivación para seguir buscando respuestas.

FUENTES DE REFERENCIA

Bibliografía física

- ATKINSON, S., PALFFY, G., STOCKER, S., NEILSON, S. & RIDGE, H. (ed.). *El libro del cine*. Asensio, M. & Margeli, I. (trad.). Tres Cantos, Madrid: Akal, 2017. ISBN: 9788446043881
- BALL, P. *El instinto musical: escuchar, pensar y vivir la música*. Úbeda, V. (trad.). Madrid: Turner, 2010. ISBN: 9788475069241
- BARCELÓ, B. *Psicología de la conducta musical en el niño*. Palma: Universitat de les Illes, 1988. ISBN: 8476320485
- BURKHOLDER, J., GROUT, D. & PALISCA, C. *Historia de la música occidental*. Menéndez, G. (trad.). 8ª edición. Madrid: Alianza Editorial, 2015. ISBN: 9788420699141
- DÍAZ, M. & GIRÁLDEZ, A. (coord.). *Aportaciones teóricas y metodológicas a la educación musical: una selección de autores relevantes*. 2ª edición. Barcelona: Graó, 2010. ISBN: 9788478275199
- LEVITIN, D. J. *Tu cerebro y la música: el estudio científico de una obsesión humana*. Álvarez, J. M. (trad.). Barcelona: RBA Libros, 2015. ISBN: 9788490563946
- GARCÍA PÍRIZ, M. (dir.). *Gran Temàtica Planeta: manifestacions artístiques*. Vol. 9. Barcelona: Planeta de Agostini, 2003. ISBN: 8439581335
- JULLIER, L. *El sonido en el cine: imagen y sonido: un matrimonio de convivencia, puesta en escena/sonorización, la revolución digital*. Rodríguez, A. F. (trad.). Barcelona: Paidós Ibérica, 2007. ISBN: 9788449320279
- SUMMERS, D., O'ROURKE-JONES, R. & HALL, A. (ed.). *Música: la historia visual definitiva*. Aparicio, N., Asensio, M., Corriente, A. & Rotgé, M. (trad.). Londres: Dorling Kindersley Ltd., 2014. ISBN: 9781409372516
- TAYLOR, V., ROBB, L., CASEY, J. & FENTIMAN, D. (ed.). *El libro de Disney: una historia ilustrada del mundo Disney*. Falcó, R. & López, J. L. (trad.). London: Dorling Kindersley, 2016. ISBN: 9780241252185
- WILLEMS, E. *El oído musical: la preparación auditiva del niño*. Medina, M. (trad.). 5ª edición. Barcelona: Paidós, 2001. ISBN: 9788449310096

Bibliografía electrónica

Artículos de revistas:

Belmonte Martínez, C. Emociones y cerebro. Universidad Miguel Hernández. En *Real Academia de las Ciencias Exactas, Físicas y Naturales* [en línea]. Alicante: 2007 [Última consulta: 28 de mayo de 2019]. Vol. 101, Nº 1, pp. 59-68.

<http://www.rac.es/ficheros/doc/00472.pdf>

Bermúdez, N. La noción de ethos: historia y operatividad analítica. Instituto de Lingüística, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires. En *TONOS. Revista electrónica de estudios filosóficos* [en línea]. Buenos Aires: 2007 [Última consulta: 28 de mayo de 2019]. Nº 14.

<https://www.um.es/tonosdigital/znum14/secciones/estudios-1-ethos.htm>

O'Clock, R. El poderoso Wurlitzer. En *POINTES. Revista de arte y arquitectura hacia un espíritu crítico* [en línea]. Madrid: 2015 [Última consulta: 28 de mayo de 2019]. Volumen Recopilatorio 2010-2015.

<http://www.pointes.es/El-poderoso-Wurlitzer>

Peñalver Vilar, J. M. ¿Para qué sirven los modos? Aplicación pedagógica y propuestas prácticas para la Didáctica de la Música. Universitat Jaume I. En *LEEME. Lista Europea Electrónica de Música en la Educación* [en línea] Castellón: 2010 [Última consulta: 28 de mayo de 2019] Nº 25.

<http://musica.rediris.es/leeme/revista/penalver10.pdf>

Sachs, M. E., Ellis, R. J., Schlaug, G. & Loui, P. Brain connectivity reflects human aesthetic responses to music. Oxford University Press. En *Social Cognitive and Affective Neuroscience* [en línea]. Oxford: 2016 [Última consulta: 28 de mayo de 2019]. Vol. 11, Nº 6, pp. 884-891. Recuperado de:

<https://academic.oup.com/scan/article/11/6/884/2223400>

Libros electrónicos:

Alsina Thevenet, H. *Historias de películas* [en línea]. El Cuenco de Plata. Buenos Aires: 2006 [Última consulta: 28 de mayo de 2019]. ISBN: 9871228198

<https://books.google.es/books?id=R8Q1SfuYf1AC&pg=PA45&lpg=PA45&dq=photophone+warner+bros&source=bl&ots=SCb6BOmye-&sig=ACfU3U0oZQdKX2FralTjhFGomU8ZJngdOQ&hl=es&sa=X&ved=2ahUK EwiLkJKV5ujhAhUQNhoKHROWAhgQ6AEwF3oECA0QAQ#v=onepage&q=photophone%20warner%20bros&f=false>

Freedman, R. *La música en el Renacimiento* [en línea]. Akal. Madrid: 2013 [Última consulta: 28 de mayo de 2019]. ISBN: 9788446046011

<https://books.google.es/books?id=7Q6EDwAAQBAJ&pg=RA1-PA85&lpg=RA1-PA85&dq=musica+exoticas+renacimiento&source=bl&ots=E0btrKLTVi&sig=ACfU3U3YsFZHR2hoaudgApnl0Q1bnk4PPQ&hl=es&sa=X&ved=2ahUKewj2ptXMvqLiAhWMHRQKHeUZBW4Q6AEwEXoECAUQAQ#v=onepage&q=musica%20exoticas%20renacimiento&f=false>

Konigsberg, I. *Diccionario Técnico Akal de Cine* [en línea]. Akal. Madrid: 2004 [Última consulta: 28 de mayo de 2019]. López Martín, F. y Herrando Pérez, E. (trad.). ISBN: 9788446019022
https://books.google.es/books?id=DbykrkBqrS4C&pg=PA248&lpg=PA248&dq=cinta+magnetica+cine&source=bl&ots=HwZC0ew-So&sig=ACfU3U3LC19AYN_SmRzuSAdYjTmdzVMpyg&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwieiaWqjf3hAhX56OAKHV9-DNM4ChDoATAAegQICRAB#v=onepage&q=cinta%20magnetica%20cine&f=false

Otros textos electrónicos:

Colón Perales, C. *El Departamento Musical Disney: Las Silly Symphonies y Carl Stalling* [en línea]. Universidad de Sevilla. Sevilla (s.f.) [Última consulta: 28 de mayo de 2019].

<https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/28313/TFG.%20El%20Departamento%20Musical%20Disney.%20Las%20Silly%20Symphonies%20y%20Carl%20Stalling..pdf;sequence=1>

Fraile Prieto, T. *Funciones de la música en el cine*. Olarte, M. Salamanca: 2004 [Última consulta: 28 de mayo de 2019]. Extracto del trabajo de grado *Introducción a la música en el cine: apuntes para el estudio de sus teorías y funciones*.

<https://musicaudiovisual.files.wordpress.com/2011/10/funciones-de-la-mc3basica-en-el-cine-teresa-fraile1.pdf>

Genovés Company, R. *Emociones, neurociencia y educación: el reto formativo del siglo XXI* [en línea]. Universitat de les Illes Balears, FPI de la CAIB. Palma (s.f.) [Última consulta: 28 de mayo de 2019].

https://www.google.es/url?sa=t&rct=i&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwi9pPPyKl3iAhX3VRUIHTzHASgQFjAAegQIAxA&url=http%3A%2F%2Fwww.caib.es%2Fsites%2Fdiversitat%2Fca%2Fintervencia_social%2Farchivopub.do%3Fctrl%3DMCRST4325Z1245694%26id%3D245694&usg=AOvVaw0QSwiY0k1udZck1DBrhPf6

Ibáñez Gallén, L. *La música en el cine, o cómo una relación simbiótica puede llegar a ser parasitaria* [en línea]. Universitat Jaume I. Castellón de la Plana (s.f.) [Última consulta: 28 de mayo de 2019].

http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/79067/forum_2004_33.pdf;jsessionid=B0AC235FC6128E4A6DB418FC2D21DE18?sequence=1

LeDoux, J. *El cerebro emocional* [en línea]. Abdala, M. (trad.). Ariel Planeta. Barcelona (s.f.) [Última consulta: 28 de mayo de 2019]. Capítulos 2 y 5 del libro homónimo de 1999.

<http://bibliopsi.org/docs/carreras/obligatorias/CFG/general/gonzalez/ledoux%20-%20el%20cerebro%20emocional%20cap%205.pdf>

Martínez López, A. *Los años dorados del cine musical: la Unidad Freed*. Pavés Borges, G. 2015. [Última consulta: 28 de mayo de 2019]. Trabajo de 4º curso de Grado en Historia del Arte.

<https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/861/Los%20anos%20dorados%20del%20musical%20La%20Unidad%20Freed.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Pérez, C. E. y Monzó, J. V. *Pintando con sonidos: 140 Años de “CUADROS DE UNA EXPOSICIÓN” de M. Mussorgsky* [en línea]. Conservatorio Superior de Música de Vigo. Vigo: 2014 [Última consulta: 28 de mayo de 2019]. Guía didáctica escolar.

<http://csmvigo.com/didacticos/files/2014/10/Cuadros-de-una-exposición-guía-didáctica-con-audio.pdf>

Webgrafía

Abramovitch, S. *Hollywood Flachback: Rin Tin Tin Saved Warner Bros. From Bankruptcy in 1923* [en línea]. Los Angeles: 2019 [Última consulta: 28 de mayo de 2019].

<https://www.hollywoodreporter.com/p/masthead>

Akal. *Diccionario técnico Akal de cine* [en línea]. Madrid (s.f.) [Última consulta: 28 de mayo de 2019].

https://www.akal.com/libro/diccionario-tecnico-akal-de-cine_33210/

Alonso Lax, V. *Cine en los años 20/30. Orígenes* [en línea]. Yecla, Murcia: 2017 [Última consulta: 28 de mayo de 2019].

<https://revistadiapason.com/cine-en-los-anos-2030-origenes/>

Andrews, D. *What is Nollywood?* [en línea]. Yale, Connecticut: 2009 [Última consulta: 28 de mayo de 2019].

<https://insights.yale.edu/insights/what-is-nollywood>

Camino de música. *Koopman, Sinfónica de Galicia: Pasión Según San Mateo (Bach)* [en línea]. 2016 [Última consulta: 28 de mayo de 2019].

<https://caminodemusica.com/bach/koopman-sinfonica-de-galicia-pasion-segun-san-mateo-bach?cn-reloaded=1>

Casa del Libro. *La República. Platón* [en línea]. Madrid (s.f.) [Última consulta: 28 de mayo de 2019].

<https://www.casadellibro.com/libro-la-republica/9788420678818/2236314>

Casanova, F. *El Epitafio de Sículo es la canción completa más antigua del mundo* [en línea]. 2018 [Última consulta: 28 de mayo de 2019].

<https://hdnh.es/epitafio-sicilo/>

Cinemanía. *Así era el final original de ‘Frozen’* [en línea]. Madrid: 2017 [Última consulta: 28 de mayo de 2019].

<https://www.cinemanía.es/noticias/asi-final-original-frozen/>

Cirillo, A. *Johann Joachim Quantz y su aportación a la cultura musical del siglo XVIII* [en línea]. Murcia: 2016 [Última consulta: 28 de mayo de 2019].

<https://www.tdx.cat/handle/10803/369570>

- CogniFit. *Percepción auditiva: Habilidad Cognitiva. Neuropsicología* [en línea]. (s.f.) [Última consulta: 28 de mayo de 2019]. Fundado por Sholmo Breznitz. <https://www.cognifit.com/es/ciencia/habilidad-cognitiva/percepcion-auditiva>
- Cultura Inquieta. *Si la música te da escalofríos, tienes un cerebro especial [Neurociencia]* [en línea]. Madrid: 2019 [Última consulta: 28 de mayo de 2019]. <https://culturainquieta.com/es/inspiring/item/15443-si-la-musica-te-da-escalofrios-tienes-un-cerebro-especial-neurociencia.html>
- D23, The Official Disney Fan Club. *Disney History* [en línea]. California (s.f. a) [Última consulta: 28 de mayo de 2019]. <https://d23.com/disney-history/>
- D23, The Official Disney Fan Club. *Steamboat Willie (film)* [en línea]. California (s.f. b) [Última consulta: 28 de mayo de 2019]. <https://d23.com/a-to-z/steamboat-willie-film/>
- D23, The Official Disney Fan Club. *Wilfred Jackson* [en línea]. California (s.f. c) [Última consulta: 28 de mayo de 2019]. <https://d23.com/walt-disney-legend/wilfred-jackson/>
- Definista. *Definición de Sinestesia* [en línea]. Venezuela (s.f.) [Última consulta: 28 de mayo de 2019]. <https://conceptodefinicion.de/sinestesia/>
- Díaz, P. G. *Del gramófono a YouTube y Spotify, la banda sonora de nuestra vida* [en línea]. 2017 [Última consulta: 28 de mayo de 2019]. <https://elasombrario.com/gramofono-youtube-spotify/>
- Efemérides. *Escuchen, llega el cine sonoro* [en línea]. Madrid: 2001 [Última consulta: 28 de mayo de 2019]. En Crónica, suplemento de El Mundo. <https://www.elmundo.es/cronica/2001/CR303/CR303-08.html>
- Escuela Virtual de Música. *Qué es un poema sinfónico* [en línea]. Colombia (s.f.) [Última consulta: 28 de mayo de 2019]. <https://escuelavirtualdemusica.com/que-es-un-poema-sinfonico/>
- ETHW. *Phonofilm* [en línea]. Nueva Jersey: 2017 [Última consulta: 28 de mayo de 2019]. Engineering and Technology History Wiki. <https://ethw.org/Phonofilm>
- Euronews. *El órgano 'Troxy Wurlitzer' en todo su esplendor en Londres* [en línea]. 2015 [Última consulta: 28 de mayo de 2019]. <https://es.euronews.com/about>
- Fernández de Larrinoa, R. *Revoluciones tecnológicas del siglo XX: la cinta magnética y la edición sonora* [en línea]. Madrid: 2017 [Última consulta: 28 de mayo de 2019]. <https://bustena.wordpress.com/2017/07/14/la-cinta-magnetica/>
- Fernández, F. *Las grandes B.S.O.: "El Rey León" (1994), música de Hans Zimmer* [en línea]. 2016 [Última consulta: 28 de mayo de 2019].

<https://www.efeeme.com/las-grandes-b-s-o-el-rey-leon-1994-musica-de-hans-zimmer/>

Ferrando Castro, M. *Himno a Nikkal, la canción escrita más antigua del mundo* [en línea]. 2017 [Última consulta: 28 de mayo de 2019].

<https://redhistoria.com/himno-a-nikkal-la-cancion-escrita-mas-antigua/>

Filosofía en español. *Aristóteles. La Política* [en línea]. Oviedo (s.f.) [Última consulta: 28 de mayo de 2019].

<http://www.filosofia.org/bol/bib/nb018.htm>

Freepng. *Mundo, Imperio Romano, Mundo Occidental* [en línea]. 2018 [Última consulta: 28 de mayo de 2019].

<https://www.freepng.es/png-efu78w/>

Freijo, E. & Torre, I. *El proceso de doblaje* [en línea]. 2018 [Última consulta: 28 de mayo de 2019].

<http://www.eldoblaje.com/varios/proceso.asp>

García Calderón, A. *La música en la cinematografía* [en línea]. Madrid (s.f.) [Última consulta: 28 de mayo de 2019].

<https://www.adolphesax.com/index.php/es/actualidad/articulos/musica-en-general/493-la-musica-en-la-cinematografia>

García del Busto, J. L. *El poema sinfónico (I)* [en línea]. Madrid: 2012 [Última consulta: 28 de mayo de 2019].

<https://www.melomanodigital.com/el-poema-sinfonico-i/>

Gil del Valle, J. M. *El epitafio de Seikilos* [en línea]. Madrid: 2014 [Última consulta: 28 de mayo de 2019].

<https://historiadela musica.wordpress.com/2014/09/26/el-epitafio-de-seikilos/>

Giuliano, G. & Aranda, L. *Número 3: Percepción y sensación auditiva* [en línea]. Buenos Aires: 2013. [Última consulta: 28 de mayo de 2019].

http://www.psi.uba.ar/extension/museo/cuadernos_taller/descargas/cuaderno_03.pdf

Glosarios. *Retórica* [en línea]. Alicante: 2017 [Última consulta: 28 de mayo de 2019].

<https://glosarios.servidor-alicante.com/filosofia/retorica>

Gorlinski, V. *Idée fixe* [en línea]. Reino Unido, Estados Unidos: 2012 [Última consulta: 28 de mayo de 2019].

<https://www.britannica.com/art/idee-fixe>

Gran Enciclopèdia Catalana. *Sturm und Drang* [en línea]. Barcelona (s.f.) [Última consulta: 28 de mayo de 2019].

<https://www.enciclopedia.cat/EC-GEC-0064331.xml>

Grupo Swan. *Franz Liszt y los poemas sinfónicos* [en línea]. Madrid: 2016 [Última consulta: 28 de mayo de 2019].

<https://gruposwan.com/franz-liszt-poemas-sinfonicos/>

- Hagaselamusica. *Celesta* [en línea]. Buenos Aires: 2019 [Última consulta: 28 de mayo de 2019].
<http://www.hagaselamusica.com/ficha-instrumentos/percusion/celesta/>
- HistoClásica. *Una Historia de la Música Clásica. Los compositores y sus obras. Con audiciones y análisis* [en línea]. 2014 [Última consulta: 28 de mayo de 2019].
<https://histoclasica.blogspot.com/2014/05/Lied-Schubert-Schumann.html>
- Ibáñez Hernández, R. *Aquellas nuevas tecnologías ya obsoletas (II): grabación magnética* [en línea]. 2011 [Última consulta: 28 de mayo de 2019].
<https://www.biblogtecarios.es/rafaelibanez/aquellas-nuevas-tecnologias-ya-obsoletas-ii-grabacion-magnetica/>
- Ibarrola Barbará, C. *La llegada del cine sonoro* [en línea]. 2016 [Última consulta: 28 de mayo de 2019].
https://medium.com/@En_Cinta/la-llegada-del-cine-sonoro-3c240469e09c
- INTEF. *El cine como recurso didáctico. 3. Historia del Cine: Cine Sonoro* [en línea]. 2012 [Última consulta: 28 de mayo de 2019]. Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/24/cd/pdf/Modulo_3_Historia.pdf
- Isladebali.blogspot. *El gamelán* [en línea]. 2018 [Última consulta: 28 de mayo de 2019].
<http://isladebali.blogspot.com/2008/08/la-msica-en-bali.html>
- K.C. Comics. *Walt Disney Bio* [en línea]. Kansas City (s.f.) [Última consulta: 28 de mayo de 2019].
http://www.kansascitycomics.com/?page_id=1558
- López Cano, R. *Música y retórica en el Barroco* [en línea]. México: 2012 [Última consulta: 28 de mayo de 2019]. Universidad Nacional Autónoma de México.
https://www.researchgate.net/publication/318278476_Musica_y_retorica_en_el_Barroco
- Martínez-Salanova Sánchez, E. *El cine de animación* [en línea]. Almería (s.f. a) [Última consulta: 28 de mayo de 2019].
<http://educomunicacion.es/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm>
- Martínez-Salanova Sánchez, E. *El cine en color* [en línea]. Almería (s.f. b) [Última consulta: 28 de mayo de 2019].
<http://educomunicacion.es/cineyeducacion/cinecolor.htm>
- Martínez-Salanova Sánchez, E. *El cine sonoro* [en línea]. Almería (s.f. c) [Última consulta: 28 de mayo de 2019].
<http://educomunicacion.es/cineyeducacion/cinesonoro.htm>
- Martínez-Salanova Sánchez, E. *El sonido en el cine* [en línea]. Almería (s.f. d) [Última consulta: 28 de mayo de 2019].
<http://educomunicacion.es/cineyeducacion/sonidocine.htm>

- Melómanos. *El poema sinfónico* [en línea]. Valencia (s.f.) [Última consulta: 28 de mayo de 2019].
<http://www.melomanos.com/la-musica/formas-musicales/poema-sinfonico/>
- Meseguer, A. *La desconocida historia de Louis Le Prince, ¿el verdadero inventor del cine?* [en línea]. Barcelona: 2017 [Última consulta: 28 de mayo de 2019].
<https://www.lavanguardia.com/cultura/20170408/421520826889/desconocida-historia-louis-le-prince-inventor-cine.html>
- Norma Editorial. *McCay, Winsor* [en línea]. Barcelona (s.f.) [Última consulta: 28 de mayo de 2019].
https://www.normaeditorial.com/autor/989/1/winsor_mccay/
- Olarte Martínez, M. *Glosario básico de términos* [en línea]. Salamanca: 2008 [Última consulta: 28 de mayo de 2019].
<http://ocw.usal.es/humanidades/musica-y-cine/glosario-basico-de-terminos/>
- Páez Martínez, M. *Retórica en la música barroca: una síntesis de los presupuestos teóricos de la retórica musical* [en línea]. Murcia: 2016 [Última consulta: 28 de mayo de 2019].
http://www.revistaretor.org/pdf/retor0601_paez.pdf
- Pérez Porto, J. & Gardey, A. *Definición de Sinestesia* [en línea]. 2008, 2012 (act.). [Última consulta: 28 de mayo de 2019].
<https://definicion.de/sinestesia/>
- Pérez Porto, J. & Merino, M. *Definición de Occidental* [en línea]. 2011, 2014 (act.). [Última consulta: 28 de mayo de 2019].
<https://definicion.de/occidental/>
- Pradas Gallardo, P. *La teoría del cerebro triunfo de MacLean* [en línea]. 2018 [Última consulta: 28 de mayo de 2019].
<https://www.psicologia-online.com/la-teoria-del-cerebro-triuno-de-maclean-4194.html>
- PsicoPortal. *Percepción Auditiva – Definición, Componentes, Desarrollo Y Déficits* [en línea]. (s.f.) [Última consulta: 28 de mayo de 2019].
<https://psicoportal.com/psicologia/percepcion-auditiva/>
- Quint, B. *El sonido de la música en el Cine* [en línea]. 2014 [Última consulta: 28 de mayo de 2019].
<https://www.elprincipedesalina.com/el-sonido-de-la-musica-en-el-cine/>
- RAE. *Cine* [en línea]. Madrid: (s.f.) [Última consulta: 28 de mayo de 2019].
<https://dle.rae.es/?id=9GEVVQS>
- RAE. *Sinestesia* [en línea]. Madrid: (s.f.) [Última consulta: 28 de mayo de 2019].
<https://dle.rae.es/?id=XyGHdOq>
- Rayas, J. *El Leitmotiv* [en línea]. 2012 [Última consulta: 28 de mayo de 2019].
<http://jorgerayas.blogspot.com/2012/06/el-leitmotiv.html>

- Ruiza, M. (dir.). *Johann Sebastian Bach* [en línea]. (s.f.) [Última consulta: 28 de mayo de 2019].
<https://www.biografiasyvidas.com/monografia/bach/musica.htm>
- Sánchez, I. *La música descriptiva* [en línea]. Madrid: 2014 [Última consulta: 28 de mayo de 2019].
<https://musicamaestrorey.blogspot.com/2014/01/la-musica-descriptiva.html>
- Sound & Pixel. *Los efectos sonoros en el cine, creatividad e imaginación para dar vida a un género* [en línea]. 2018 [Última consulta: 28 de mayo de 2019].
<http://www.sound-pixel.com/blog/los-efectos-sonoros-en-el-cine-creatividad-e-imaginación-para-dar-vida-un-género>
- Tele13. *Productor de “Frozen” revela el final original de la exitosa película de Disney* [en línea]. Santiago de Chile: 2017 [Última consulta: 28 de mayo de 2019].
<https://www.t13.cl/noticia/tendencias/espectaculos/productor-frozen-revela-final-original-exitosa-pelicula-disney>
- Triglia, A. *Criptomnesia: cuando tu cerebro se plagia a sí mismo* [en línea]. Barcelona (s.f. a) [Última consulta: 28 de mayo de 2019].
<https://psicologiymente.com/neurociencias/criptomnesia-cerebro-plagia>
- Triglia, A. *Las 4 etapas del desarrollo cognitivo de Jean Piaget* [en línea]. Barcelona (s.f. b) [Última consulta: 28 de mayo de 2019].
<https://psicologiymente.com/desarrollo/etapas-desarrollo-cognitivo-jean-piaget>
- Triglia, A. *Sistema límbico: la parte emocional del cerebro* [en línea]. Barcelona (s.f. c) [Última consulta: 28 de mayo de 2019].
<https://psicologiymente.com/neurociencias/sistema-limbico-cerebro>
- Un mundo de cine. *Documental – La mano detrás del ratón: La Historia de Ub Iwerks* [en línea]. 2013 [Última consulta: 28 de mayo de 2019].
<http://mundo-de-cine.blogspot.com/2013/09/documental-la-mano-detras-del-raton-la.html>
- Velasco, G. *La verdadera historia de Frozen era totalmente diferente!* [en línea]. México (s.f.) [Última consulta: 28 de mayo de 2019].
<https://www.seventeenenespanol.com/celebridades/verdadera-historia-frozen-disney-anna-y-elsa/>
- Vonne, L. *El día que Pancho Villa fue estrella de Hollywood* [en línea]. Madrid: 2018 [Última consulta: 28 de mayo de 2019].
<https://hipertextual.com/2018/07/pancho-villa-hollywood>
- WePlann. *La historia de Broadway – cómo comenzó todo* [en línea]. 2015, 2019 (rev.) [Última consulta: 28 de mayo de 2019].
<https://blog.weplann.com/la-historia-de-broadway-como-comenzo-todo/>
- Zugasti, A. *Música clásica para niños: Pedro y el lobo de Sergei Prokofiev* [en línea]. 2019 [Última consulta: 28 de mayo de 2019].
<http://rz100arte.com/musica-clasica-ninos-pedro-lobo/>

Videografía (referencias de YouTube según APA)

[Como se Hizo Disney]. (2012, dic. 29). Érase una vez Walt Disney [Archivo de vídeo]. [Última consulta: 28 de mayo de 2019]. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=Wy_uUW91_u8&t=143s

[Como se Hizo Disney]. (2014, abr. 23). Especial Walt Disney [Archivo de vídeo]. [Última consulta: 28 de mayo de 2019]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=yp0iwjLKBCo>

[El Diario De Un Emprendedor]. (2017, oct. 1). La Historia Jamás Contada De Walt Disney y La Oscura Historia Tras Disney World [Archivo de vídeo]. [Última consulta: 28 de mayo de 2019]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=nHOuBp3Gwcu>

[Jesús]. (2007, jul. 19). Lección de música descriptiva [Archivo de vídeo]. [Última consulta: 28 de mayo de 2019]. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=6Kx5Yf_VGy8

[never2purple]. (2010, oct. 20). The Holiday Arthur's Song [Archivo de vídeo]. [Última consulta: 28 de mayo de 2019]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=-8C1XUW3u20>

[TheSillySymphonies]. (2011, jun. 7). Silly Symphonies: El Terrible Toreador (September 7, 1929) [Archivo de vídeo]. [Última consulta: 28 de mayo de 2019]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=k59-RnBvxsQ>

Altozano, J. [Jaime Altozano]. (2017, sept. 22). La MEJOR BANDA SONORA de ANIME – YOUR NAME (Kimi no Na wa) [Archivo de vídeo]. [Última consulta: 28 de mayo de 2019]. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=WYkT_5jT0yU

Altozano, J. [Jaime Altozano]. (2018a, sept. 10). La Sorprendente Vida de Hans Zimmer (Entrevista a Hans Zimmer) [Archivo de vídeo]. [Última consulta: 28 de mayo de 2019]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=Z8K0fRhgrTo>

Altozano, J. [Jaime Altozano]. (2018b, dic. 11). ¿Por qué la música de Harry Potter suena tan MÁGICA? [Archivo de vídeo]. [Última consulta: 28 de mayo de 2019]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=RYihwKty83A>

Altozano, J. [Jaime Altozano]. (2019, abr. 29). ¿Qué emociones producen las 7 escalas modales? [Archivo de vídeo]. [Última consulta: 28 de mayo de 2019]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=8i7K9GYzbIY&feature=youtu.be&fbclid=IwAR1ihniTLYNFAEvVLH5NtArTdNUWpyCZ7EgEQLCmCjywsWShDRYrt7-OgpY>

La mano detrás del ratón [vídeo]: *La historia de Ub Iwerks*. Leslie Iwerks, directora. Edición. Los Ángeles: Walt Disney Pictures, 1999. Colección: Walt Disney Tesoros. [Última consulta: 28 de mayo de 2019]. Recuperado de: <https://vimeo.com/74818856>

ANEXO A. Ejemplos audiovisuales

Ejemplos audiovisuales de producciones o partes de ellas mencionadas en el documento, propuestos para facilitar el entendimiento del texto. Presentación por capítulos y orden de aparición.

Capítulo I

- ❖ *La escena del jardín* (Le Prince). Dura 2 segundos.
https://www.youtube.com/watch?v=1Pa2hj_P4b4
- ❖ *Salida de los obreros de la fábrica Limière en Lyon Monplaisir* (Hnos. Lumière).
<https://www.youtube.com/watch?v=qPC5Nx8y5Yk>
- ❖ *Don Juan* (Alan Crosland). No se consideró todavía cine sonoro ya que, pese a incluir la música de forma sincronizada con las imágenes, las voces de los actores durante los diálogos y el sonido ambiente de las escenas no estaban presentes. Los textos todavía se veían representados mediante rótulos que irrumpían la acción.
https://www.youtube.com/watch?v=DYgu5Fsp_Nc
- ❖ *El cantor de Jazz* (Alan Crosland). Del min. 0:01 al 0:24 se oyen diálogos y del 0:25 al 0:53 se oye al protagonista cantar y tocar el piano, pero no es así durante todo el filme, después se recuperan los rótulos sin poder oír las voces de los actores (del 1:27 al 1:31).
<https://www.youtube.com/watch?v=j48T9BoKxll>
- ❖ *Cantando bajo la lluvia* (Gene Kelly, Stanley Donen). Del min. 3:00 al 3:50 se ejemplifican varios de los problemas de sincronizar imagen y sonido.
<https://www.youtube.com/watch?v=P6CuBK0cgX4>
- ❖ *El asesinato del duque de Guisa* (André Calmettes, Charles Le Bargy). Con música de Camille Saint-Saëns.
<https://www.youtube.com/watch?v=bh0tonXPEKQ>
- ❖ Busby Berkeley, musical tipo. Escena de *Calle 42* (1933, Lloyd Bacon).
https://www.youtube.com/watch?v=iM_Xjw4m0ro
- ❖ Plano tipo secuencia, Ginger Rogers y Fred Astaire. Escena de *Swing time* (1936, George Stevens), con varios planos secuencia mientras bailan. El más largo va del min. 0:48 al 2:24, con un total de 96 segundos.
<https://www.youtube.com/watch?v=mxPgplMujzQ>

- ❖ *Humorous Phases of Funny Faces* (Blackton). Del min. 2:27 al 2:32 se puede ver una manga de camisa y una mano con una tiza blanca que parece retocar el dibujo de la pizarra.
<https://www.youtube.com/watch?v=wGh6maN4I2I>
- ❖ Dibujos animados (Cohl). Logró un desarrollo avanzado de la técnica de Blackton.
<https://www.youtube.com/watch?v=aEAObel8yIE>
- ❖ *Gertie the Dinosaur* (McCay). Primera muestra de un personaje con personalidad. Gertie aparece de forma animada a partir del min. 7:13.
<https://www.youtube.com/watch?v=TGXC8gXOPoU>
- ❖ *Plane Crazy* (Disney y Iwerks). Con música y otros sonidos, pero todavía no es cine sonoro ya que el sonido no es sincronizado.
<https://www.youtube.com/watch?v=kCZPzHg0h80>
- ❖ *Steamboat Willie* (Disney y Iwerks). Del min. 0:30 al 0:43 Mickey parece estar bailando, dando botecitos y doblando las rodillas a ritmo de metrónomo, al tempo de la música. Del min. 1:41 al 1:44 se ve el mismo efecto de mantener el ritmo del metrónomo con el movimiento mandibular de Pete mientras mastica.
<https://www.youtube.com/watch?v=BBgghnQF6E4>
- ❖ Animación de cabecera de películas Disney. Escena de *Steamboat Willie*: Mickey pilotando el barco y silbando.
<https://www.youtube.com/watch?v=TRINII9w2Q>
- ❖ *El Terrible Toreador*. Escena con imágenes grotescas, dudosamente orientadas a un público infantil (al menos hoy en día), del min. 5:50 al 6:07.
<https://www.youtube.com/watch?v=k59-RnBvxsQ>

Capítulo II

- ❖ Epitafio de Seikilos. Se conserva tanto la música como la letra de dicho epitafio.
<https://www.youtube.com/watch?v=MFCMnuuPS3U>
- ❖ Canto gregoriano (canto llano). Este *Requiem* tiene dos partes, la primera de las cuales se repite. Se pueden diferenciar claramente la parte más melismática (primera) de la más silábica (segunda).
<https://www.youtube.com/watch?v=5D86N1yrzck>
- ❖ *Jeu de Robin et de Marion* (Adam de la Halle). Ejemplo escenografiado. Esta precoz obra de teatro musical tiene una duración de alrededor de 50 minutos.
<https://www.youtube.com/watch?v=5cjOrly3JxY>
- ❖ Madrigal, *Cruda Amarilli* (Monteverdi). La razón y la sensibilidad en la composición, así como el alarde virtuosístico de las voces, empiezan a reflejarse en la música renacentista.
https://www.youtube.com/watch?v=Q_o1xDJyiOU
- ❖ Serpiente Ka, tema del personaje en *El libro de la selva*. El simbolismo de la serpiente representada con música cromática, heredado de Bach, que se mueve en espiral es fácilmente reconocible aquí.
https://www.youtube.com/watch?v=5FM8lbd_8gw
- ❖ *Harry Potter*, celesta. Su sonido íntimo provoca que se aprecie mejor cuando suena solo, cosa que en este vídeo sucede al comienzo y en el min. 1:53.
<https://www.youtube.com/watch?v=tc9nVR6jOxU>
- ❖ *Your name*, canción final con efecto retrogradado. Jaime Altozano analiza la BSO de esta película y comenta el uso de este recurso combinado con el timbre tan característico de una guitarra eléctrica (reproducido al revés). Del min. 4:30 al 5:28.
https://www.youtube.com/watch?v=WYkT_5jT0yU&t=46s
- ❖ *La leyenda del pianista en el océano*, escena sobre la música descriptiva. En ella el protagonista de la película describe musicalmente a varios personajes diferentes, reunidos en un salón abarrotado del barco.
https://www.youtube.com/watch?v=6Kx5Yf_VGy8
- ❖ *The holiday*, escena ejemplificadora de la capacidad descriptiva de los temas en una BSO.
<https://www.youtube.com/watch?v=-8C1XUW3u20>

Capítulo III

- ❖ Sonidos de animales mediante la cualidad idiofónica de los instrumentos. En este vídeo, un violinista juega con las posibilidades del instrumento para simular sonidos de animales.
<https://www.youtube.com/watch?v=7zLzYiw1wdQ>
- ❖ *El bueno, el feo y el malo*, tema principal. Oírlo es trasladarse al viejo oeste.
<https://www.youtube.com/watch?v=2Yfuo-VomlY>
- ❖ Lebo M. canta el comienzo de “The circle of life”.
<https://www.youtube.com/watch?v=GibiNy4d4gc>
- ❖ *Los Simpsons*, escena con Mickey Mousing. Cuando Homer va al espacio y abre una bolsa de patatillas, éstas salen flotando por la falta de gravedad, así que él se acerca flotando igualmente a las patatillas para comérselas. Cada bocado lo da a ritmo de *El Danubio Azul* (1866) de Strauss. Este recurso fue un homenaje a la escena de las naves espaciales en *2001: Una odisea del espacio* (1968) de Stanley Kubrik (1928 – 1999).
<https://youtu.be/P8xP1JioXTM>
- ❖ “Zip Coon”.
<https://www.youtube.com/watch?v=dMK45nYx4oc>
- ❖ *The Skeleton Dance*, corto analizado.
<https://www.youtube.com/watch?v=h03QBNVwX8Q&list=PL2A3F183490F8477D>
- ❖ *The Ugly Ducking*, corto analizado.
<https://www.youtube.com/watch?v=w0lYx1937-E>
- ❖ *Flowers and trees*, corto analizado.
<https://www.youtube.com/watch?v=rH-OTZm0Xtk>
- ❖ *Music Land*, corto analizado.
<https://www.youtube.com/watch?v=dihJ1w48Jh0>
- ❖ *Blancanieves y los siete enanitos*. Escena de los enanitos donde la acción se mueve, en parte, gracias a los efectos musicales del Mickey Mousing.
<https://www.youtube.com/watch?v=lpkHnijaCps>
- ❖ *For the birds*, corto animado digitalmente y estrenado en el año 2001 que ejemplifica el uso del Mickey Mousing.
<https://www.youtube.com/watch?v=tqvQ8UiLV4I>
- ❖ Popeye, ejemplo del uso del Mickey Mousing en uno de sus cortometrajes.
<https://www.youtube.com/watch?v=bFYQMd99Dwl>

- ❖ Looney Tunes. *Conejo de Sevilla* (1950), dirigido por Chuck Jones, corto en el que se utiliza un arreglo de la ópera *El Barbero de Sevilla* (1815) de Gioachino Rossini (1792 – 1868) y se construye una historia a su alrededor, con Bugs Bunny y el Cazador como protagonistas, donde música e imagen se sincronizan e imitan en muchos momentos.
<https://www.dailymotion.com/video/x2o5y7d>

- ❖ Tom y Jerry, moviéndose según el Mickey Mousing en escenas de dos de sus cortos: *Little Quacker* (*El pequeño patito*, 1950) y *Down and Outing* (traducido como *¡Qué mal día de pesca!*, 1961).
https://www.youtube.com/watch?v=IFncZA5k_1k&feature=youtu.be

- ❖ Betty Boop, en el corto de 1934 *Red Hot Mamma*, donde la acción se mueve también mediante el efecto Mickey Mousing.
<https://www.youtube.com/watch?v=tUZb6zCZ9IQ>

- ❖ *King Kong*, escena que ejemplifica el uso del Mickey Mousing en cine de acción real (con efectos especiales).
<https://www.youtube.com/watch?v=ELEPSzegT9w>

- ❖ *Lo que el viento se llevó*, escena que ejemplifica el uso del Mickey Mousing en cine de acción real.
<https://www.youtube.com/watch?v=4e7mSjXsfQI>

- ❖ *Vértigo*, escena que ejemplifica el uso de Mickey Mousing en cine de acción real (con efectos especiales).
<https://www.youtube.com/watch?v=oCBo1Yg3JsM>

- ❖ *Spiderman*, escena que ejemplifica el uso del Mickey Mousing en cine de acción real (con efectos especiales).
<https://www.youtube.com/watch?v=p4QYcrR4KQU>

- ❖ *Harry Potter*, escena de Mickey Mousing. Hermione hace levitar una pluma con el hechizo *wingardium leviosa*, momento que va acompañado de música que simula el ascender progresivo de la pluma.
<https://www.youtube.com/watch?v=T1EICfgd7mk>

- ❖ *Mario Bros.*, vídeo que ejemplifica el uso del Mickey Mousing en videojuegos.
<https://www.youtube.com/watch?v=MtjeASeV2u4>

ANEXO B. Ilustraciones

Ilustraciones ejemplificadoras de algunos conceptos del texto para facilitar su entendimiento. Presentación por capítulos y orden de aparición.

Capítulo I

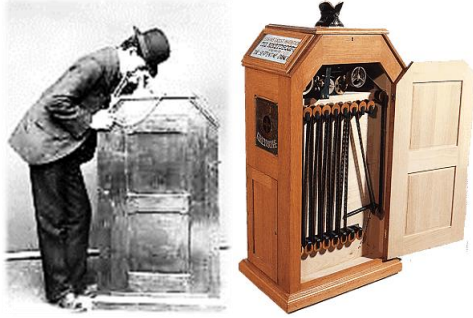


Ilustración 1. Kinetoscopio

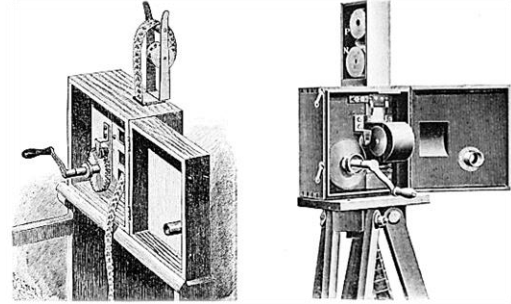


Ilustración 4. Cinematógrafo



Ilustración 2. Fonógrafo



Ilustración 5. Mundo occidental, mapa



Ilustración 3. Gramófono



Ilustración 6. Wurlitzer, órgano



Ilustración 7. Phonofilm



Ilustración 10. Photophone

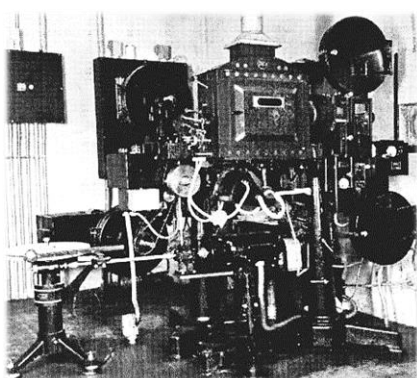


Ilustración 8. Vitaphone



Ilustración 11. Taumatropo

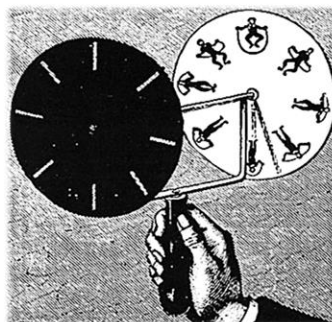


Ilustración 12. Phenakistiscopio



Ilustración 9. Movietone

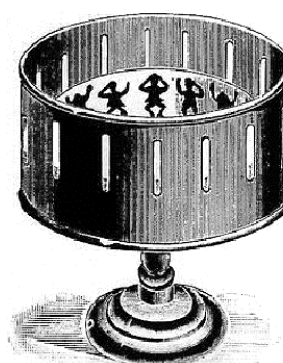


Ilustración 13. Zoótropo



Ilustración 14. Praxinoscopio

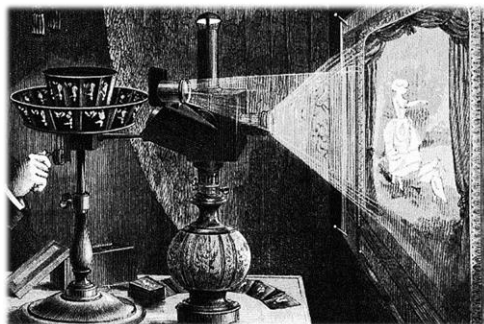


Ilustración 15. Théâtre optique

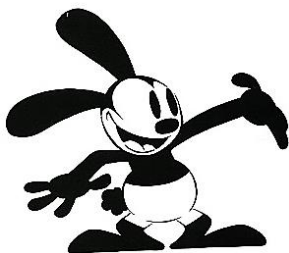


Ilustración 16. Oswald the lucky rabbit



Ilustración 17. Betty Boop, dibujo animado sexualizado



*Ilustración 18. Maltrato animal en antiguos cortos.
Escena final de El terrible toreador*

Capítulo II



Ilustración 19. Himno a Nikkal, tablilla



Ilustración 22. Aulós



Ilustración 20. Epitafio de Seikilos, columna



Ilustración 23. Armónica de cristal

Los modos eclesiásticos medievales

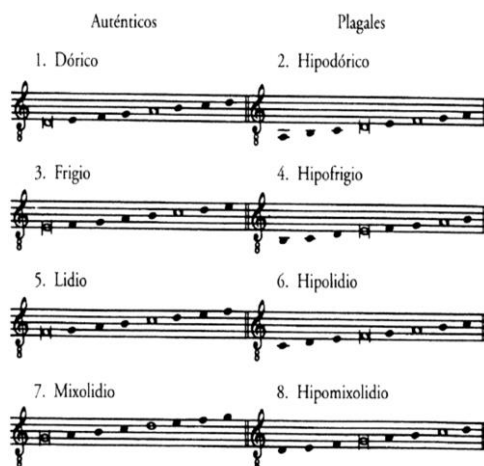


Ilustración 21. Modos medievales, esquema

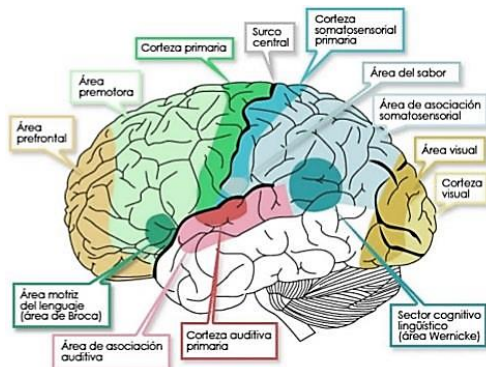


Ilustración 24. Especialización funcional de las áreas del cerebro. Las áreas vinculadas con la audición son las más internas

Capítulo III



Ilustración 25. Lámina de primeros dibujos inspirados en cuentos medievales



Ilustración 28. Skeleton Dance, cualquier cosa sirve para hacer música

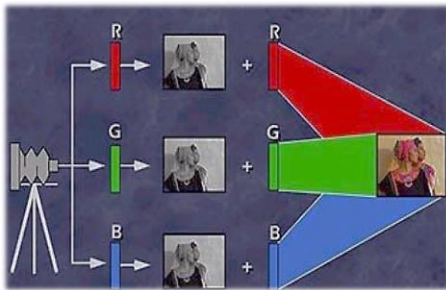


Ilustración 26. Technicolor, funcionamiento básico



Ilustración 29. Neptuno en una Silly Symphony



Ilustración 27. Multiplano, cámara



Ilustración 30. Silly Symphonies, carteles

ANEXO C. Listado de *Silly Symphonies*

Este anexo recoge el listado ordenado de los cortometrajes que conforman la serie de las *Silly Symphonies*, sus fechas de publicación y sus directores, todas producidas por la compañía Disney. De la 1 a la 28 se estrenaron en blanco y negro, de la 29 a la 75 fueron en color.

Título	Fecha de lanzamiento	Director
1. <i>The Skeleton Dance</i>	22 de agosto de 1929	Walt Disney
2. <i>El Terrible Toreador</i>	7 de septiembre de 1929	Walt Disney
3. <i>Springtime</i>	24 de octubre de 1929	Ub Iwerks
4. <i>Hell's Bells</i>	11 de noviembre de 1929	Ub Iwerks
5. <i>The Merry Dwarfs</i>	16 de diciembre de 1929	Walt Disney
6. <i>Summer</i>	6 de enero de 1930	Ub Iwerks
7. <i>Autumn</i>	13 de febrero de 1930	Ub Iwerks
8. <i>Cannibal Capers</i>	13 de marzo de 1930	Burt Gillett
9. <i>Frolicking Fish</i>	8 de mayo de 1930	Burt Gillett
10. <i>Arctic Antics</i>	5 de junio de 1930	Ub Iwerks
11. <i>Midnight in a Toy Shop</i>	3 de julio de 1930	Wilfred Jackson
12. <i>Night</i>	31 de julio de 1930	Walt Disney
13. <i>Monkey Melodies</i>	10 de agosto de 1930	Burt Gillett
14. <i>Winter</i>	5 de noviembre de 1930	Burt Gillett
15. <i>Playful Pan</i>	28 de diciembre de 1930	Burt Gillett
16. <i>Birds of a Feather</i>	10 de febrero de 1931	Burton Gillett
17. <i>Mother Goose Melodies</i>	17 de abril de 1931	Burton Gillett
18. <i>The China Plate</i>	25 de mayo de 1931	Wilfred Jackson
19. <i>The Busy Beavers</i>	22 de junio de 1931	Burton Gillett
20. <i>The Cat's Out</i>	28 de julio de 1931	Wilfred Jackson
21. <i>Egyptian Melodies</i>	21 de agosto de 1931	Wilfred Jackson
22. <i>The Clock Store</i>	30 de septiembre de 1931	Wilfred Jackson
23. <i>The Spider and the Fly</i>	16 de octubre de 1931	Wilfred Jackson
24. <i>The Fox Hunt</i>	18 de noviembre de 1931	Wilfred Jackson
25. <i>The Ugly Duckling</i>	16 de diciembre de 1931	Wilfred Jackson

26. <i>The Bird Store</i>	16 de enero de 1932	Wildred Jackson
27. <i>The Bears and the Bees</i>	9 de julio de 1932	Wilfred Jackson
28. <i>Just Dogs</i>	30 de julio de 1932	Burton Gillett
29. <i>Flowers and Trees</i>	30 de julio de 1932	Burton Gillett
30. <i>King Neptune</i>	10 de septiembre de 1932	Burton Gillett
31. <i>Bugs in Love</i>	1 de octubre de 1932	Burton Gillett
32. <i>Babes in the Woods</i>	19 de noviembre de 1932	Burton Gillett
33. <i>Santa's Workshop</i>	10 de diciembre de 1932	Wilfred Jackson
34. <i>Birds in the Spring</i>	11 de marzo de 1933	David Hand
35. <i>Father Noah's Ark</i>	8 de abril de 1933	Wilfred Jackson
36. <i>The Three Little Pigs</i>	27 de mayo de 1933	Burton Gillett
37. <i>Old King Cole</i>	29 de julio de 1933	David Dodd Hand
38. <i>Lullaby Land</i>	19 de agosto de 1933	Wilfred Jackson
39. <i>The Pied Piper</i>	16 de septiembre 1933	Wilfred Jackson
40. <i>The Night Before Christmas</i>	9 de diciembre de 1933	Wilfred Jackson
41. <i>The China Shop</i>	13 de enero de 1934	Wilfred Jackson
42. <i>The Grasshopper and the Ants</i>	10 de febrero de 1934	Wilfred Jackson
43. <i>Funny Little Bunnies</i>	24 de marzo de 1934	Wilfred Jackson
44. <i>The Big Bad Wolf</i>	14 de abril de 1934	Burton Gillett
45. <i>The Wise Little Hen</i>	9 de junio de 1934	Wilfred Jackson
46. <i>The Flying Mouse</i>	14 de julio de 1934	David Dodd Hand
47. <i>Peculiar Penguins</i>	1 de septiembre de 1934	Wilfred Jackson
48. <i>The Goddess of Spring</i>	3 de noviembre de 1934	Wilfred Jackson
49. <i>The Tortoise and the Hare</i>	5 de enero de 1935	Wilfred Jackson
50. <i>The Golden Touch</i>	22 de marzo de 1935	Walt Disney
51. <i>The Robber Kitten</i>	13 de abril de 1935	David Dodd Hand
52. <i>Water Babies</i>	11 de mayo de 1935	Wilfred Jackson
53. <i>The Cookie Carnival</i>	25 de mayo de 1935	Ben Sharpsteen
54. <i>Who Killed Cock Robin?</i>	26 de junio de 1935	David Dodd Hand
55. <i>Music Land</i>	5 de octubre de 1935	Wilfred Jackson

56. <i>Three Orphan Kittens</i>	26 de octubre de 1935	David Dodd Hand
57. <i>Cock o' the Walk</i>	30 de noviembre de 1935	Ben Sharpsteen
58. <i>Broken Toys</i>	14 de diciembre de 1935	Ben Sharpsteen
59. <i>Elmer Elephant</i>	28 de marzo 1936	Wilfred Jackson
60. <i>Three Little Wolves</i>	18 de abril de 1936	David Dodd Hand
61. <i>Toby Tortoise Returns</i>	22 de agosto de 1936	Wilfred Jackson
62. <i>Three Blind Mousketeers</i>	26 de septiembre de 1936	David Dodd Hand
63. <i>The Country Cousin</i>	31 de octubre de 1936	David Dodd Hand
64. <i>Mother Pluto</i>	14 de noviembre de 1936	David Dodd Hand
65. <i>More Kittens</i>	19 de diciembre de 1936	David Dodd Hand Wilfred Jackson
66. <i>Woodland Café</i>	13 de marzo de 1937	Wilfred Jackson
67. <i>Little Hiawatha</i>	15 de mayo de 1937	David Dodd Hand
68. <i>The Old Mill</i>	5 de noviembre de 1937	Wilfred Jackson
69. <i>Moth and the Flame</i>	1 de abril de 1938	Burton Gillett
70. <i>Wynken, Blynken, and Nod</i>	27 de mayo de 1938	Graham Heid
71. <i>Farmyard Symphony</i>	14 de octubre de 1938	Jack Cutting
72. <i>Merbabies</i>	9 de diciembre de 1938	Rudolf Ising Vernon Stallings
73. <i>Mother Goose Goes Hollywood</i>	23 de diciembre de 1938	Wilfred Jackson
74. <i>The Practical Pig</i>	24 de febrero de 1939	Dick Rickard
75. <i>The Ugly Duckling</i>	7 de abril de 1939	Jack Cutting

