

Música y animación:

Roberto Padilla Sobrado
Síntesis Creativa

el caso de "Fantasía",



A ctualmente, ver una película animada sin música es algo impensable. El audio y la animación se han convertido en una unidad indivisible, en la que la imagen depende del sonido para completar toda la gama de emociones que pretende comunicar.

Sin embargo, esto no siempre fue así. A principios del siglo xx, las proyecciones de animación, primero en blanco y negro, iban acompañadas de piezas musicales que se tocaban en vivo, en los mismos teatros en los cuales se proyectaban. Walt Disney, el gran visionario de la animación, realizó exploraciones con música compuesta especialmente para sus piezas animadas e integradas directamente a la imagen, y en 1928 lanza *Steamboat Willie*, con Mickey Mouse, cortometraje que se ha convertido en un clásico, y que los estudios Disney han retomado, utilizando un fragmento de dicha pieza (cuando Mickey silba manejando el timón del bote) para realizar la cortinilla de entrada de las películas animadas que han producido en el reciente festejo de su aniversario.

A este éxito le siguieron las *Sinfonías tontas* de 1929, y el lanzamiento en 1932 de *Flores y árboles*, en *Technicolor*, con ello Walt Disney se convierte en el gran pionero del color y la música en la animación. Con el gran éxito que obtiene con el primer largometraje animado, *Blancanieves* (1937), Disney adquiere más confianza para realizar uno de sus proyectos más ambiciosos: *Fantasía*.

de Walt Disney.

Disney se dio a la tarea de escoger piezas musicales cuya fuerza interpretativa le diera la posibilidad creativa de crear cortometrajes animados que narraran experiencias visuales únicas. Con su creatividad a la cabeza del equipo, Disney dejó a su gente diseñar lo que se convertiría en una película única dentro del género de la animación.

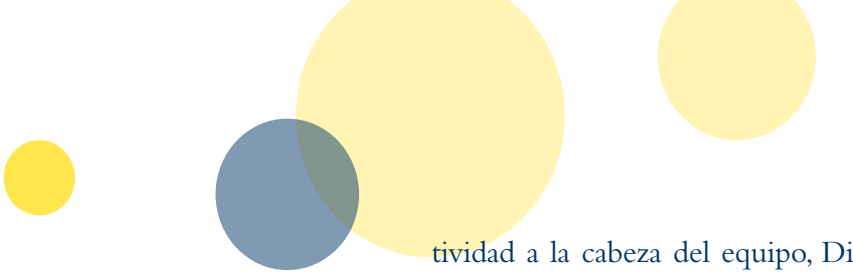
El proyecto inició con la idea de realizar un cortometraje animado en el cual la música que llevaría el hilo narrativo de la trama sería *El aprendiz de brujo* de Paul Dukas. A pesar de que algunos creativos de los estudios Disney sugirieron utilizar algún personaje de la película de Blancanieves como protagonista, a Walt no le pareció una buena idea, y eligió a Mickey Mouse como protagonista.

Para este proyecto, Disney escogió al famoso director de orquesta Leopold Stokowsky para dirigir la música, reconocido como uno de los mejores del mundo. Sin embargo, la idea original variaría por una sugerencia de Disney al mismo Stokowsky, en donde la expectativa se centraba en realizar una película más grande, uniendo varios cortometrajes animados, empleando toda clase de música.

Esta nueva película se distinguiría de sus proyectos anteriores al emplear música clásica para sonORIZAR la animación que se realizaría en sus estudios. A partir de ese momento, se planeó dejar atrás el estilo gráfico de las anteriores películas y buscar un nuevo nivel narrativo y visual, acorde con la música.

Disney se dio a la tarea de escoger piezas musicales cuya fuerza interpretativa le diera la posibilidad creativa de crear cortometrajes animados que narraran experiencias visuales únicas. Con su crea-





tividad a la cabeza del equipo, Disney dejó a su gente diseñar lo que se convertiría en una película única dentro del género de la animación.

Las piezas seleccionadas para la película no fueron una casualidad. Disney, junto con Dick Huemer y Joe Grant, encargados de realizar una preselección musical que fuera adaptable a la animación, se reunieron junto con Leopold Stokowski, en una “junta” que terminaría durando tres semanas, para escoger las piezas que conformarían el proyecto final.

La selección quedó formada por las siguientes piezas: *Tocata y fuga en D menor*, escrita por Johann Sebastian Bach entre 1703 y 1717. La *Suite del Cascanueces*, de Tchaikowsky, interpretada por primera vez en 1892. *El aprendiz de brujo*, de Paul Dukas, interpretada originalmente en 1897. *Rito de primavera*, de Igor Stravinsky, compuesta en 1912. La *Sinfonía pastoral*, de Ludwig Van Beethoven, escrita entre 1807 y 1808. *La danza de las horas*, de Amilcare Ponchielli, interpretada por primera vez en abril de 1876. *Noche en la árida montaña*, de Modest Mussorgsky, y el *Ave María*, de Franz Schubert.

Estas obras musicales fueron asignadas a diversos equipos de animadores, para conceptualizar la historia y las imágenes que iban a conformar cada cortometraje. El estilo visual de cada una de ellas fue cuidadosamente supervisado por el mismo Disney, buscando darle a cada una un toque original.

Aquí comenzó la parte legendaria de la producción de la película: Dado que la grabación de audio no se podía asemejar a la reproducción en vivo de las piezas musicales, Disney comisionó al departamento de audio de su compañía para que desarrollara un nuevo sistema de sonido que pudiera recrear una ilusión más real y cercana a la sensación que produce en el espectador estar presenciando en vivo la ejecución de la música por una orquesta.

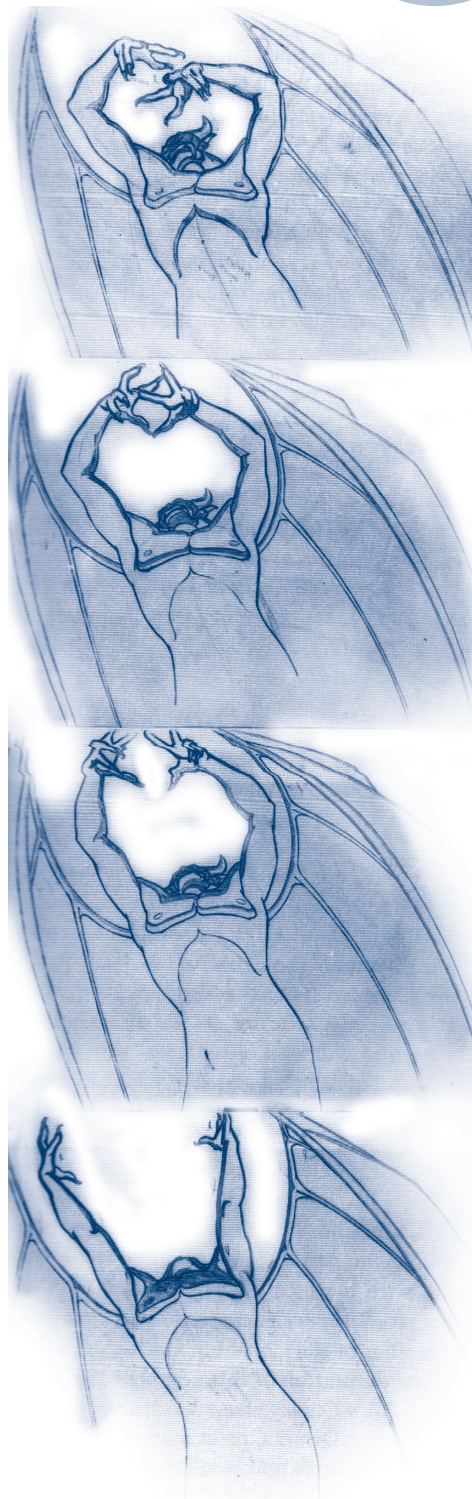
El resultado fue el llamado sistema “Fantasound”, que utilizó nueve diferentes pistas para grabar y reproducir la música, logrando el objetivo de emular la realidad lo más posible. La sala donde se proyectó la película originalmente fue preparada con



varias bocinas en diferentes lugares para producir el sonido tal y como Disney quería. Éste no fue el único avance técnico que se desarrolló. Se utilizó la llamada “cámara multiplano”, por primera vez. Walt comisionó a varios carpinteros y camarógrafos la construcción de una plataforma que permitió obtener planos fuera de foco logrando un realismo mayor, con lo que se filmó la última secuencia completa de la película. Los problemas técnicos y errores a los cuales se enfrentaron provocaron que se terminara de filmar la última toma, con esta nueva plataforma apenas con el tiempo suficiente para llevarla al laboratorio, revelarla, montarla, mandarla por avión a Nueva York y proyectarla en la fecha fijada para su estreno.

El diseño de los personajes marcó un estilo que se seguiría utilizando por décadas, y algunas secuencias se convirtieron en iconos de la animación. Este es el caso de la última pieza que compone la película. Es una combinación de la *Noche en la árida montaña* y el *Ave María*. Este último fragmento muestra, por un lado, a las fuerzas de la oscuridad y, por el otro, a la parte sagrada, las fuerzas del bien. Todo tipo de libertades artísticas se tomaron para la animación, además de ser la primera secuencia animada filmada con la cámara multiplazo. El animador Vladimir Tytla fue el elegido para animar a la figura diabólica de la secuencia. Su trabajo en esta película es considerado como una de las mejores animaciones de la historia; él es recordado por Frank Thomas y Ollie Johnston, autores del libro *The illusion of life*, como el primer animador de Disney en lograr proyectar emociones tan fuertes junto con una actuación convincente del personaje y, para muchos historiadores de la animación, la *Noche en la árida montaña* se convirtió en el punto culminante de los estudios Disney.

Históricamente, esta película marca un antes y un después en lo que el arte animado y la música, unidos, pueden lograr. Como suele suceder con las obras adelantadas a su tiempo, no fue bien recibida por el público de la época y no obtuvo el éxito financiero que se esperaba. Con la llegada de la segunda guerra mundial, y la falta de materiales, fue imposible adecuar salas con el equipo necesario para proyectar la película con los requerimientos necesarios para lograr el efecto de sonido original. El tiempo pasó, y *Fantasia* se convirtió en una cinta aparte dentro de animación mundial.



En el año 2000, los estudios Disney lanzan una película similar, con el título de *Fantasia 2000*, tomando otras piezas musicales, utilizando la animación tradicional en 2D junto con las más modernas técnicas de animación en 3D conocidas hasta esa fecha, para darle vida a las Imágenes que acompañarían a cada partitura, obteniendo un éxito considerable.

Sin embargo, tratar de imitar a una leyenda nunca es fácil, y a pesar de que la tecnología ha avanzado considerablemente, todos los elementos que se unificaron para la creación de los cortometrajes de la cinta original, tanto artísticos como técnicos, siguen siendo admirados y estudiados por los amantes de la animación mundial.

Bibliografía:

Thomas Frank y Olliev Johnston.
The Illusion of life
Abbeville Press, Nueva York. 1995

Culhane John.
Walt Disney's Fantasia
Abradale Press/Harry N. AbramsInc., Nueva York.
1999.

