

## UNA HERENCIA DE LAS *SILLY SYMPHONIES*. MÚSICA E IMAGEN EN LOS PRIMEROS LARGOMETRAJES DE ANIMACIÓN DE WALT DISNEY

### *An heritage from the Silly Symphonies. Music and image in the first animated feature films of Walt Disney*

Beatriz HERNÁNDEZ POLO  <https://orcid.org/0000-0003-0423-0113>

(Universidad de Salamanca)

beahp@usal.es

**RESUMEN:** A finales de los años treinta, en el contexto de la Gran Depresión, los Estudios Disney comenzarían a trabajar en su primer bloque de largometrajes de animación. Uno de los motivantes que propiciaría el cambio de formato serían las limitaciones que ofrecían los cortometrajes para el desarrollo argumental. En consecuencia, partiendo de la experiencia en la serie de *Silly Symphonies*, cortometrajes producidos entre 1928 y 1939 en los que la música constituía el eje vertebral del argumento, el equipo de los Estudios llevaría a cabo los cinco primeros largometrajes de la historia de la animación. En ellos se hace patente que la serie de sinfonías funcionarían como laboratorio experimental no solo en el plano de la animación, sino también en el campo musical, de tal forma que, en mayor o menor medida, en todas las cintas podemos localizar elementos surgidos y esbozados en varios de estos cortometrajes tanto previos como coetáneos al proceso de producción. A lo largo del artículo nos centraremos en visibilizar y analizar estas influencias con el fin de poner de manifiesto esta transferencia de material que se llevaría a cabo, en concreto, en torno al apartado musical entre las *Silly Symphonies* y este primer grupo de largometrajes de la compañía Disney.

*Palabras clave:* *Silly Symphonies*; música e imagen; largometrajes de animación; banda sonora; Disney.

**ABSTRACT:** In the late 1930s, in the context of the Great Depression, Disney Studios began work on its first block of animated feature films. One of the motivators that would lead to the change in format would be the limitations offered by short films for plot development. Consequently, based on the experience in the *Silly Symphonies* series, short films produced between 1928 and 1939 in which music was the backbone of the plot, the studio team would carry out the first five feature films in the history of animation. In them it becomes clear that the series of symphonies would function as an experimental laboratory, not only in the animation plane, but also in the musical field, in such a way that, to a greater or lesser extent, in all the tapes we can locate arisen elements and sketched in several of these short films both prior to and contemporaneous with the production process. Throughout the article we will focus on making these influences visible and analyzing in order to highlight this transfer of material that would take place, specifically, around the musical section between the *Silly Symphonies* and this first group of feature films of the Disney company.

*Keywords:* *Silly Symphonies*; music and image; animated feature; soundtrack; Disney.

A finales de los años veinte, pocos meses después de la presentación de Mickey Mouse, la factoría Disney presentaría una serie de cortometrajes de animación en los que la música se convertiría en un elemento central del producto: las *Silly Symphonies*. La serie está constituida por un total de 75 cortometrajes que serían producidos por Disney entre 1929 y 1939, en el contexto de la Gran Depresión. Pese a que en algunas de ellas nacerían figuras como Pluto o Donald –respectivamente en *Just Dogs*, de 1932, y *The Wise Little Hen*, de 1934–, la serie no contaría con un personaje fijo, lo que supondría un mayor desafío para su diseño y planificación. De hecho, cada trama implicaba la elección y delineación de unos protagonistas exclusivos que, sobre todo inicialmente, estaban inspirados en la naturaleza, los cuentos, mitos, fábulas o poesías populares (Fonte, 2004).

Por otro lado, teniendo en cuenta que el sonido no llegaría al cine de animación hasta 1928, en los primeros cortos de Mickey Mouse, paralelos a la serie de *sinfonías*, la música constituía una novedad y su fin era, fundamentalmente, enfatizar la acción a través de una sincronización música-imagen que progresivamente se iría haciendo más minuciosa. En el caso concreto de las *Silly Symphonies*, sería precisamente el peso de la música lo que propiciaría su desarrollo y lo que permitiría a Disney comprobar que el papel de la banda sonora podía gozar de gran relevancia e incluso podía convertirse en el punto de partida de la trama (Finch,

2011). En ese sentido, las secuencias y el hilo argumental de estos cortometrajes se desarrollarían en paralelo al apartado musical tomando como base los ritmos, el carácter y las líneas melódicas que facilitarían la comunicación de contenidos. De hecho, como apunta Vidal, el objetivo principal de Disney era que «se fundiera la banda sonora con la expresión de los personajes, sus sentimientos y las situaciones en las que se veían inmersos» (2006: 74). Y este énfasis sentaría un nuevo precedente sobre cómo el sonido, la música y la animación podían interactuar y lograr una comunicación del mensaje mucho más eficiente y completa. A lo largo de la década de los años treinta, que quedaría encuadrada en sus inicios por las primeras *Silly Symphonies* y en su final por los largometrajes de *Fantasia* y *Bambi*, según Ross Care (2002: 22), se pondría de manifiesto una trayectoria que «ilustra el creciente interés de Disney por la música clásica».

Según Christopher Finch serían dos las motivaciones que llevarían a Walt Disney a afrontar sus primeros largometrajes de animación. La primera de ellas respondía a una cuestión económica por los limitados beneficios que generaba la distribución de cortometrajes y la segunda razón, menos pragmática, es que Disney ambicionaba poder «trabajar en un formato mayor con una estructura que le permitiera más elaboración y un desarrollo más relajado de los personajes» con el fin de crear «tramas más complejas y realistas» (Finch, 2011: 111). Sin embargo, el salto cualitativo no sería secundado por todas las compañías y, cuando Walt Disney decide emprender el proyecto de su primer largometraje de animación, al parecer, muchos directivos de las distribuidoras lo desaprobaban argumentando que no creían que unos dibujos animados pudieran extenderse a una hora de duración sin llegar a aburrir a los espectadores. Pese a todo, Disney siguió adelante con el proyecto poniendo de manifiesto que una de las claves para que todo funcionara era que la música fuera escogida de forma meticulosa y desempeñara un papel primordial en las tramas (Tietyen, 1990).

Sin lugar a dudas, en los Estudios, las *Silly Symphonies* funcionarían a modo de laboratorio experimental permitiendo al equipo familiarizarse con las nuevas técnicas de animación como el *Technicolor*, empleado por primera vez en el corto de animación *Flowers and Trees*, de 1932; el *Storyboard* en *Three Little Pigs*, de 1933, o la cámara multiplano, en *The Old Mill*, de 1937. Todo este esfuerzo depositado supondría «una auténtica escuela» para el desarrollo de los largometrajes que terminarían convirtiéndose en el sello de identidad de la productora (Fonte, 2004: 20). De hecho, en las primeras películas de la compañía podemos encontrar una transferencia muy evidente de recursos que proceden de cortometrajes previos entre los que se encuentra el trazado musical. Tal vez uno de los elementos que tendrían mayor repercusión en los primeros largometrajes de animación de Disney fuera el rol dominante de la música que imperaba en las *Silly Symphonies*. En consecuencia, *Blancanieves y los siete enanitos*, *Pinocho*, *Fantasia*, *Dumbo* y

*Bambi*, producidos entre 1937 y 1942, legarían algunos de los temas musicales más populares de la historia del cine de animación y al mismo tiempo constituyen ejemplos donde la música permanece presente a lo largo del filme asumiendo un papel primordial para el desarrollo de las tramas.

Gracias a todo el trabajo desplegado en las *Silly Symphonies*, hasta ese momento, el equipo de Disney había sido capaz de vislumbrar las posibilidades que podía brindar la música y esto propiciaría que las técnicas de sincronización música-imagen, así como el desarrollo de líneas melódicas para las canciones, se siguieran refinando y perfeccionando paulatinamente. A partir del éxito del tema compuesto por Franck Churchill, «Who's Afraid of the Big Bad Wolf?», que formaría parte de la sinfonía de 1933 *Three Little Pigs*, el papel de la canción en la serie iría cobrando paulatinamente más fuerza y, muy probablemente por esta razón, una de las primeras decisiones de Walt Disney acerca de la producción de su primer largometraje de 1937, *Blancanieves*, sería confeccionar un equipo musical competente con diferentes departamentos especializados tanto en las canciones como en la partitura de fondo y los arreglos instrumentales. En consecuencia, a partir del estreno de la cinta, las canciones oscarizadas de Disney procederían ya no de las *Silly Symphonies*, sino de sus largometrajes de animación. No obstante, es preciso señalar también que, a diferencia de las *sinfonías*, en las que se superponían fragmentos de música original con arreglos y adaptaciones de música preexistente, las partituras de los nuevos largometrajes, salvo en el caso de *Fantasia*, serían composiciones completamente originales. Por lo que no existe una transferencia motivica propiamente dicha entre unas producciones y otras, aunque sí un vínculo estrecho en el carácter y, sobre todo, en la sincronización de la música con el argumento y las secuencias de imagen y animación.

La estrecha conexión entre *Blancanieves* y las *Silly Symphonies* se pone de manifiesto ya en el mismo proceso de diseño y planificación. Por un lado, para su confección se tomarían como referencia las experiencias en cortometrajes previos. Y, por otro, las *sinfonías* coetáneas a la realización de *Blancanieves*, producidas entre 1934 y 1937, se utilizarían como laboratorio de pruebas, de tal manera que muchas de ellas serían diseñadas y concebidas expresamente para afrontar algunas de las dificultades que, al parecer, entrañaba la realización de la película, entre ellas la caracterización humana de los personajes. En concreto, la *silly symphony The Old Mill* sería producida para «testar» las escenas con cámara multiplano (Care, 2002: 27), mientras que la sinfonía *The Goddess of Spring* les serviría para perfeccionar la animación y el «movimiento realista» de seres humanos, hasta entonces poco habitual en las producciones de Disney (Finch, 2011: 124). En la mencionada sinfonía, la protagonista del cortometraje, Perséfone, al igual que *Blancanieves*, aparece rodeada por enanos, animales y una naturaleza que cobra vida revelando paralelismos entre ambas que van más allá de la mera figura humana. Sin embargo,

no solo se inspirarían en ella para el trazado de Blancanieves, sino también de personajes posteriores como el Hada Azul de *Pinocho*. Por otra parte, en el caso de la *silly symphony* de 1935 que lleva por título *Broken Toys*, una muñeca rota le valdría al equipo para esbozar la apariencia y los movimientos de Blancanieves, del mismo modo que *The Merry Dwarfs* de 1930 y *Babes in the Woods* de 1932, basada en el cuento de *Hansel y Gretel*, les serviría para trabajar la caracterización de la bruja y los enanos.

Pero, más allá de la procedencia del argumento, inspirado, como muchas *Silly Symphonies*, en un cuento popular de los hermanos Grimm, y al margen también de las técnicas de animación comunes a los cortometrajes, uno de los mayores vínculos entre *Blancanieves* y las *Silly Symphonies* estaría en la concepción de la música. En ese sentido parece relevante matizar que, en un principio, *Blancanieves* sería denominada por el propio Walt Disney una «sinfonía en largometraje» (Finch, 2011: 113). Con base en ello, si por un lado el equipo de dirección artística de *Blancanieves* lo conformaban diversos supervisores de las *Silly Symphonies*, como Wilfred Jackson, director de *The Goddess of Spring*, *Music Land* o *The Old Mill*, o Ben Sharpsteen, director de *The Cookie Carnival* o *Broken Toys*, también el equipo musical del largometraje coincidiría con el que, paralelamente, estaba trabajando en algunas de las *Silly Symphonies* del momento.

Su función era componer, arreglar y orquestar temas vocales e instrumentales bajo las órdenes de Walt Disney y la especialización dentro del mismo resultaría clave para la designación de roles. Concretamente en el caso de *Blancanieves*, considerada por Tietzen (1990: 37) como una «genialidad musical», Franck Churchill, junto a Larry Morey, encargado de las letras, escribiría y arreglaría hasta veinticinco canciones, de las que, finalmente, se seleccionarían ocho para el filme, entre ellas, «Heigh Ho», «Whistle while you Work» o «Some Day my Prince Will Come». Por su parte, Leigh Harline, compositor y arreglista de la música de *Silly Symphonies* premiadas y coetáneas a *Blancanieves*, como *Music Land* o *The Old Mill*, ambas de 1937, sería el encargado, junto a Paul Smith, de componer y arreglar la partitura de fondo. Al respecto de este reparto de roles, Jon Newsom (1980), especialista en música cinematográfica, quien consagraría a Disney como pionero en el uso de la música y el sonido en la animación, apuntaría que, mientras que Leigh Harline era el mayor sinfonista de Disney, la especialidad de Churchill era componer melodías, lo que pone de manifiesto la especial proyección que buscaba Disney en el equipo en cuestión.

Por otro lado, la contribución del propio Disney en este caso sería especialmente significativa, de tal forma que, además de desarrollar el guion de la historia y describir con gran detalle las características musicales que debía tener cada una de las escenas, también entraría a juzgar qué tipo de mensajes debían usarse en las canciones, haría la selección de los temas y colaboraría en el *casting* para

la elección de las voces de la grabación, entre otras, para los cantos tiroleses de los enanos, con el objetivo final de que la música fuera «entretejida dentro de la historia» (Finch, 2011: 133). En definitiva, lejos de que la música y las canciones constituyeran interludios musicales insertados en el filme, el objetivo de Disney era que las diferentes piezas ofrecieran la «exposición, el desarrollo de personajes y situaciones, o avanzaran el argumento» (Tietzen, 1990: 37). Como resultado, destaca particularmente la presencia constante e ininterrumpida de la música a lo largo de toda la cinta, tanto en forma de canción como de partitura de fondo, así como su visible sincronización con la imagen, tanto desde el punto de vista rítmico y melódico como de dinámicas, carácter y su dimensión emocional. En base a este propósito y en consonancia con el trabajo desarrollado a lo largo de la serie de *Silly Symphonies*, se puede percibir cómo cada secuencia de *Blancanieves* se construye en torno a un *tempo* musical. Y esto es algo que aparece reflejado con suma claridad, por ejemplo, en los temas de «Whistle while you Work» o «Heigh Ho», que acompañan secuencias de movimiento y actividad de los personajes (Tietzen, 1990: 40).

Ciertamente, en lo que respecta a estos dos temas, podemos señalar marcadas coincidencias con determinados fragmentos de *Silly Symphonies* como *Santa's Workshop* de 1932. Una de las más evidentes es la similitud que se percibe entre los enanos que trabajan regidos por el ritmo de «Heigh Ho» y los enanos que, en el cortometraje en cuestión, colaboran limpiando el trineo y los renos de Santa Claus, mientras silban y cantan otro tema de carácter cíclico y dinámico. Del mismo modo, las cadenas de trabajo de los animales que ayudan a Blancanieves a ordenar y limpiar la casa de los enanos al ritmo de «Whistle while you Work» recuerdan visiblemente a fragmentos de varias *Silly Symphonies*. Entre ellos podemos destacar la secuencia del mismo corto *Santa's Workshop* donde el *tempo* de la música marca el ritmo de las diversas cadenas de trabajo que se desarrollan en el taller de juguetes para reparar los desperfectos. Pero también sobresale la secuencia del montaje del árbol de Navidad en el caso de *The Night Before Christmas*, de 1933, o la coordinación de tareas que tiene lugar en la preparación del arca de Noé en la sinfonía del mismo año, *Father Noah's Ark*. Tanto en un caso como en otro prevalece la música en compás binario, que se adhiere con facilidad a este patrón de los cantos de trabajo y de labor, de la misma manera que encaja con el carácter marcial que por momentos adquieren las canciones. Estas melodías de carácter soldadesco acompañan frecuentemente escenas de desfiles en *Blancanieves*, como el retorno de los enanos tras su jornada de trabajo o la escena donde los animales del bosque llevan a cabo el traslado de enseres domésticos de un lado a otro de la casa. Precisamente ambos fragmentos presentan a su vez visibles similitudes en su relación música-imagen con el desfile de *Santa's Workshop* que encabezan los soldados de plomo cuando se dirigen al saco de juguetes de Santa Claus; con la procesión de juguetes que salen del saco en *The Night Before Christmas*;

con el desfile de carnaval que se desarrolla al comienzo de *The Cookie Carnival*, de 1935, así como con las carrozas acuáticas que se suceden en *Merbabies*, de 1938.

Por su parte, el tercer tema mencionado, «Someday my Prince Will Come», grabado por Adriana Caselotti, que pondría voz a Blancanieves, presenta un carácter sumamente contrastante con los dos anteriores. Con esta canción, de *tempo* tranquilo y dinámica delicada, Blancanieves logra conmovier a sus acompañantes, desarrollando parte de la historia y del argumento, desvelando quién es y cuáles son sus deseos. En este fragmento percibimos visibles analogías con *The Goddess of Spring*, donde la protagonista también apela a los sentimientos del Diablo con una canción de carácter dulce y emotivo que logra conmovierle y le permite regresar al bosque para llevar de vuelta la primavera. Finalmente, de un modo u otro, es muy probable que el cuidadoso diseño y planificación del apartado musical, su variedad y su presencia constante a lo largo de la cinta como encuadre emocional, así como su estrecha sincronización con la animación, marcando el ritmo de las secuencias y de la acción, resultarían esenciales para asegurar el éxito que obtuvo *Blancanieves*. A su vez, esto ratificaría que había mercado para los largometrajes de dibujos animados, propiciando que, al año siguiente, los estudios se vieran embarcados en un nuevo proyecto, *Pinocho*, inspirado en las publicaciones de Carlo Collodi de 1883.

A primera vista no era la primera vez que Disney dotaba de vida a juguetes bailarines, sino que este tipo de argumento había sido recurrente en *Silly Symphonies* previas como *Broken Toys*, donde, como su propio nombre indica, «juguetes rotos», el artesano del taller y una cadena de colaboradores reparan y lustran numerosos juguetes deteriorados que por la noche cobran vida. Igualmente, encontramos danzas de juguetes en las ya mencionadas *The Night Before Christmas* y *Santa's Workshop*, inspirada a su vez en *Midnight in a Toy Shop*, de 1930, que describe también los avatares nocturnos de una tienda de juguetes. En lo que a la música respecta y a diferencia de *Blancanieves*, en *Pinocho*, la partitura de fondo y el componente dancístico serían más sustanciales que las propias canciones, tal vez por el hecho de que, en este caso, el responsable de la composición de los temas no sería Churchill, sino Leigh Harline, especialista en partituras de fondo y, según Care, autor de producciones «sofisticadas para algunos de los cortometrajes narrativa y musicalmente más ambiciosos» (2002: 27). Harline como coordinador, junto a Paul Smith y tres orquestadores más, formarían el equipo musical y confeccionarían una banda sonora original que sería galardonada en los Premios Óscar de 1940. Así mismo, de esta producción saldría el tema que desde entonces acompañaría el logo de Disney Pictures® en las cabeceras de sus producciones, «When you Wish upon a Star», una pieza compuesta por Harline y grabada por Cliff Edwards, actor que pondría voz a Pepito Grillo, y que también recibiría el Óscar a la mejor canción original en 1940.

Pero, volviendo a la marcada presencia de la danza y el baile en el filme de *Pinocho*, es evidente que las coreografías constituían un recurso habitual, utilizado con suma frecuencia como argamasa para unir fácilmente y con sentido estético y argumental la música y la animación en las *Silly Symphonies*. Esto explica que, sin ir más lejos, la primera producción de la serie de cortometrajes se titule *Skeleton Dance* (1928) en homenaje a una especie de danza macabra, donde el equipo desplegaría todas las posibilidades de un baile entre dos esqueletos. De hecho, ya a partir de estas primeras muestras de *sinfonías* es difícil localizar algún ejemplo de ellas donde no aparezcan, al menos puntualmente, bailes o danzas ya sea por parte de juguetes (*Broken Toys* o *The Night Before Christmas*), animales (*Monkey Melodies*), insectos (*Woodland café*), plantas (*Flowers and Trees*), alimentos (*The Cookie Carnival*) y demás objetos.

En el caso de *Pinocho*, los bailes más señalados son los que acompañan los temas de «Little Wooden Head» y «I've Got no Strings», relacionados esencialmente con el movimiento particular de los títeres y las marionetas de madera. El primer tema, «Little Wooden Head», cantado por Pepito Grillo, transcurre precisamente con Pinocho todavía como títere y procede de una caja de música con reminiscencias populares europeas. El segundo, «I've Got no Strings», sería el tema musical de base para el espectáculo de danza escénica que se desarrolla una vez que Pinocho ha sido secuestrado por Stromboli. En este caso el protagonista, ya dotado de vida y movilidad gracias a la varita del Hada Azul, baila junto a diferentes títeres un tema que presenta también un marcado carácter cómico, de esencia popular y tradicional centroeuropea. En ambas escenas podemos observar ciertas similitudes con una de las danzas que encontramos en la *silly symphony* *Midnight in a Toy Shop* que protagonizan un muñeco y una araña sujetos por una cuerda a la aguja de un tocadiscos; también con determinadas secuencias de *Skeleton Dance* donde los esqueletos simulan por momentos un baile de polichinelas; con *Monkeys melodies*, en la que los monos desarrollan danzas de carácter bidimensional entre las lianas de la selva, así como con las diversas secuencias de baile protagonizadas por los juguetes en las ya mencionadas *The Night Before Christmas* o *Broken Toys*. Pero tal vez el vínculo más evidente entre la cinta y la serie de cortometrajes lo encontremos entre la sucesión de números de baile y canciones de diferente carácter que se representan en el escenario de Stromboli y los números de baile protagonizados por diversos productos de confitería que se suceden bajo el telón en *The Cookie Carnival*, como homenaje a la reina del carnaval y análogos también a los que numerosos personajes de cuento representan en homenaje al rey en *Old King Cole*, de 1933. Por último, en lo que respecta al Hada Azul, tal vez una de las *Silly Symphonies* que experimenta una mayor correlación con *Pinocho* sea *The Flying Mouse*, de 1934, en la que un ratón intenta volar como los pájaros que le rodean haciendo uso de diversos artilugios. Un hada de semblante muy similar al del Hada Azul aparece para cumplir sus deseos convirtiéndolo en murciélago y



aconsejándolo y advirtiéndole de sus peligros, al igual que convierten a Pinocho en un niño real. Este mismo cortometraje de la serie y las reacciones de extrañeza y burla que se desencadenan entre el resto de los animales tendrán a su vez obvios paralelismos con la trama de la siguiente producción, *Dumbo*.

Dado que constituye uno de los largometrajes más cortos de la productora con tan solo 64 minutos de duración, todo parece indicar que *Dumbo*, estrenada en 1941, era una producción con pocas pretensiones iniciales y «de bajo presupuesto» (Finch, 2011: 187). El argumento, quizás uno de los más extravagantes de las películas de Disney, un elefante que puede volar gracias a sus grandes orejas, parece inspirarse en gran medida en la *silly symphony* *Elmer, the Elephant*, un pequeño elefante que será objeto de burla y escarnio entre el resto de animales por su trompa y sus grandes orejas. La banda sonora de *Dumbo*, compuesta por Olivier Wallace y Franck Churchill, ganaría el Óscar a la mejor partitura original en 1941 y contiene un total de nueve canciones entre las que destacan «When I See an Elephant Fly», grabada nuevamente por Cliff Edwards, quien pondría voz al cuervo Jim, y «Baby Mine», una nana que sería nominada a los Premios de la Academia de ese mismo año.

Por lo que respecta a las *Silly Symphonies*, el fragmento que más interés despierta en *Dumbo* es el que acompaña el tema musical compuesto por Oliver Wallace, «Pink Elephant on Parade». En él, a raíz de la ingesta accidental de agua con champagne por parte del pequeño elefante, el equipo de Disney creará lo que Tietyen define como «una de las más imaginativas secuencias del film» (1990: 62). Una extravagancia musical, que se acercaría visiblemente al carácter de las *sinfonías*, teniendo en cuenta que, al ritmo de una marcha y entre pompas, un grupo de elefantes rosas desfilan formando una banda y tocando instrumentos de viento metal en un ambiente marcadamente onírico que finaliza con una muestra de danzas. La secuencia, por un lado, hereda el carácter de las marchas y los desfiles de carácter militar que protagonizan los soldados de plomo en *Santa's Workshop*, así como de las bandas que aparecen en el desfile de *Merbabies*, con un gran despliegue de instrumentos de viento y percusión en su formato marino. Por su parte, la escena oriental y el popurrí de bailes podrían estar inspirados en numerosas sinfonías, como la muestra de danzas que se despliega en *The Cookie Carnival* y *Old King Cole*, a las que ya hemos hecho referencia con anterioridad, pero también en las danzas exóticas de algunas de las primeras *Silly Symphonies* como *The China Plate* o *Egyptian Melodies*, ambas de 1931. Del mismo modo, podemos intuir paralelismos con determinados fragmentos de otros largometrajes previos, como la progresión de bailes que transcurre en el escenario del secuestrador de *Pinocho* o los números que acompañan las secuencias de *El Cascanueces* en *Fantasia* (1940). Se trata, en efecto, de una sección donde la imagen parece transcurrir a merced de la música y que aparentemente no tiene sentido argumental, pero que despliega

un gran potencial audiovisual al tiempo que evidencia una reiterada transferencia de materiales entre las *Silly Symphonies* y los propios largometrajes, poniendo de manifiesto que retomar y reutilizar ideas, modelos de secuencias música-imagen que funcionaban satisfactoriamente, era una práctica recurrente en estos montajes.

Al mismo tiempo que se avanzaba en los largometrajes de animación, la serie de *Silly Symphonies* iría reduciendo su número de producciones de tal manera que, desde el estreno de *Blancanieves*, solo se presentarían siete cortometrajes más. Las primeras *sinfonías* de la serie estaban inspiradas en animales, fenómenos naturales, las estaciones, la noche, las tormentas y demás fenómenos meteorológicos que constituían la razón de ser de cortometrajes como *Springtime* de 1929; *Merry Monkeys, Night, Autumn, Winter y Summer*, de 1930, o *Flowers and Trees*, de 1932, en las que la prevalencia de la música en la trama era indiscutible. Sin embargo, con la llegada a los Estudios del animador Albert Hurter en 1932, las historias comenzarían a estar más elaboradas, tomando como referencia cuentos, poesías y fábulas procedentes de la tradición europea como *La tortuga y la liebre, La cigarra y la hormiga* o *La gallinita sabia* (Finch, 2011), de forma que, en algunas de las últimas *Silly Symphonies*, la importancia del argumento llegaría incluso a equipararse con la de la propia música. Si bien es cierto, la necesidad de desarrollar estos argumentos y extender la acción sería uno de los principales condicionantes que llevaría a Walt Disney a involucrarse en los largometrajes.

Desde la última *silly symphony* estrenada en 1939, *The Ugly Ducking*, hasta la presentación de *Bambi*, en 1942, pasarían tres años. No obstante, en esta cinta, prácticamente libre de diálogo, la música actuaría como sustituta de las palabras, con lo que podríamos entenderla en muchos de sus cortes como una gran *silly symphony* donde la música ilustra escenas campestres y bucólicas que recuperan la esencia de las primeras producciones de la serie de cortometrajes y ceden todo el protagonismo a los animales y la naturaleza, a cuyo ritmo se acomodan las secuencias musicales. Particularmente en el caso de *Bambi*, inspirada en la novela homónima *Bambi, una vida en el bosque* de Félix Santer (1923), el argumento se mostraría más flexible y disperso acorde a los fenómenos y la evolución atemporal de la propia naturaleza. Por todo ello, aunque con las técnicas de animación más desarrolladas, en ella podemos percatarnos de elementos notablemente similares a los que se plantean en aquellas incipientes sinfonías centradas en las estaciones, así como en otras más actuales como *The Old Mill* o *Farmyard Symphony*, de 1937, donde los animales, las plantas, el bosque y la música conformarían los ingredientes básicos de las tramas.

En *Bambi* la acción fluye con la música de tal forma que prácticamente todas las secuencias transcurren en paralelo al desarrollo de motivos y melodías que en ningún momento dejan de sonar. El compositor de los temas sería nuevamente Franck Churchill, junto a Edward H. Plumb y Larey Morrey, que se haría cargo

de las letras. Tanto la música incidental como la canción que da comienzo al largometraje, «Love Is a Song», serían nominadas a los Óscar, aunque en esta ocasión no resultarían premiadas.

Si observamos, por ejemplo, los títulos de las piezas que integran la banda sonora de *Bambi*, «Un Amanecer en el Bosque», «La Llegada de la Primavera», «El Otoño», «El Invierno» o «Una Tormenta», estos ensamblan perfectamente con el carácter de los primeros ejemplares de la serie de *sinfonías*, de tal manera que podrían entenderse casi como cortometrajes independientes. Entre estos fragmentos sobresale la escena que narra la tormenta en el bosque, en la cual, los personajes principales prácticamente no intervienen, del mismo modo que el contenido tampoco aporta información indispensable al argumento. Sin embargo, podemos apreciar una sincronización estrecha entre música e imagen, muy semejante a la que transcurre en el viejo molino de *The Old Mill*, de forma que, en ambos casos, serán el viento, la lluvia, los truenos y los animales implicados los que ilustren y determinen la música del corte. Pero, obviamente, lo que se manifiesta más revelador es que la sencillez de los títulos musicales avanza que en todos los temas prevalece la sincronización de la imagen con una música de carácter claramente descriptivo y programático sobre un argumento delicado y sutil.

Por último, *Fantasia*, producción de 1940, previa al lanzamiento de *Dumbo* y de *Bambi*, merece una consideración diferenciada ya que, en este caso, sería comercializada por Disney y por su equipo como una *silly symphony* en gran formato que, como apunta Fonte (2004: 20), «se basó en el mismo concepto gráfico y argumental» que la serie de cortometrajes. Sin embargo, una de sus principales características es que, por primera vez en la reciente historia de los largometrajes Disney, se introduce a la figura revelación de los Estudios, Mickey Mouse, con el fin, según Tietyen (1990), de mejorar la imagen del personaje. Por otro lado, en referencia al plano musical, mientras que en la producción de las *Silly Symphonies* se tomaban como referencia partituras de compositores románticos de las cuales se hacían arreglos y adaptaciones con objeto de eludir el pago de derechos de autor (Goldmark, 2005), en *Fantasia* se emplearían directamente las piezas originales. De esta manera, por un lado, detrás del telón puede distinguirse tanto la orquesta como la silueta del director Leopold Stokowski y, por otro, contarían con la colaboración de un narrador, Deems Taylor, para introducir y contextualizar brevemente cada pieza correspondiente del filme a modo de «película concierto» (Finch, 2011: 165).

Según Tietyen, la idea conjunta de Disney y Stokowski no era musicalizar una secuencia pictórica, sino más bien encontrar una proyección visual de la propia música, es decir, llevar a cabo un experimento en el que «la música fuera visualizada», algo que, a priori, parece un fin estrechamente relacionado con el de la serie de *sinfonías*. Pero matiza también que, mientras que «en sus películas tempranas,

especialmente las *Silly Symphonies*, la música tenía un papel dominante, en *Fantasia*, la música mandaba» (Tietyen, 1990: 45). En consecuencia, en el caso de *Fantasia*, las obras musicales empleadas no constituyen una parte importante de la cinta, sino la razón de ser, en términos de «color, diseño, velocidad y carácter» de cada una de las secciones en las que se estructura el largometraje (Tietyen, 1990: 45).

Para su producción, artistas y animadores tendrían que sumergirse en los más profundos aspectos musicales, focalizando su interés en el carácter y la expresión, utilizando como herramientas el color, el sonido y el movimiento y a partir ello inventar, imaginar y crear una historia, un pequeño hilo argumental con imágenes para cada secuencia, al igual que lo habían hecho en las *Silly Symphonies*, máxime cuando las siete tramas que contiene se plantean como capítulos independientes y no como una narración ininterrumpida. Y claramente en alusión a esta afinidad con las *Silly Symphonies*, Christopher Finch apuntaría que *Fantasia* debe entenderse, «no como un proyecto totalmente novedoso [...] sino como la culminación de todo lo anterior» (2011: 167). Pese a la inversión que supuso y aunque acabaría convirtiéndose en una de las obras maestras de la historia de los Estudios, la cinta no obtendría el éxito esperado en taquilla y no alcanzaría cierta popularidad hasta los años setenta, tras algunas remasterizaciones.

El proceso de realización, al igual que en el caso de las *Silly Symphonies*, implicaba como primer paso la grabación del material musical que llevaría a cabo la orquesta de Filadelfia bajo la batuta del propio Stokowski, para después proceder al diseño de las secuencias. Para la animación de la *Tocatta y Fuga en re menor* n. 1 de Bach que abre la cinta, se escogerían juegos de sombras con la orquesta, luces, líneas, círculos y demás trazos geométricos que irían variando conforme a los matices, la velocidad y los patrones rítmicos de la música, en un intento claro de visualizarla que, como decimos, encaja con la idea de las *Silly Symphonies* más tempranas, mucho más inespecíficas en su diseño argumental. Por su parte, la suite de *El Cascanueces* de Tchaikovsky comprende una serie de danzas interpretadas por diferentes personajes como hadas, flores, peces o setas, entre otros, que recuerdan perceptiblemente a las coreografías de flores que aparecen en *silly symphonies* como *Flowers and trees* o *The Goddess of Spring* o en *Old King Cole*. Muy en la línea con este diseño coreográfico estaría el fragmento de la *Danza de las horas* de Ponchielli, que aparece más adelante, y que sin duda constituye un homenaje al ballet clásico protagonizado en esta ocasión por animales como cocodrilos, avestruces o hipopótamos. Por su parte, el fragmento dedicado a *El Aprendiz de Brujo* de Paul Dukas protagonizado por Mickey Mouse, que trata de manejar una indómita fregona mágica, presenta un marcado carácter onírico que muestra notables paralelismos con la escena de *Dumbo*, «Pink Elephant on Parade», poniendo nuevamente de manifiesto la transferencia de material entre unas y otras producciones audiovisuales.

Una de las secuencias más extensas de *Fantasia* se corresponde con *La Consagración de la Primavera* de Stravinsky, tal vez uno de los fragmentos más ambiciosos del largometraje donde la música actúa más como un eje incidental sobre el que se narra en imágenes la creación del mundo hasta la aparición y posterior extinción de los dinosaurios. Esta trama, según apunta Tietzen (1990: 49), obtuvo el rechazo de numerosos expertos porque, a su juicio, «no reflejaba la intención» de la composición, más cercana a prácticas rituales. En lo que respecta a la secuencia dedicada a la *Sinfonía n. 6 «Pastoral»* de Beethoven, se retoma de nuevo el carácter bucólico de muchas *sinfonías* y, en sus distintos movimientos, se reproducen escenas campestres con seres mitológicos, faunos, centauros, unicornios y pequeños ángeles, lo que en cambio para Finch «tiene muy poco que ver con el verdadero carácter de la música de Beethoven» (2011: 175) resultando más acorde con la pieza *Cydalise* de Gabriel Pierné, para la que en un principio se había concebido la sección. En esta sección todos los personajes fantásticos evidencian paralelismos, por un lado, con dos *silly symphonies* de 1938, *Merbabies* y *Wynken, Blynken, and Nod*, que presentan bailes y danzas de bebés, así como con los faunos y sirenas que aparecen en cortometrajes como *Playful Pan*, de 1930, o *King Neptune*, de 1932. En este sentido parece conveniente matizar que, tal y como sucedía en la serie de *sinfonías*, en estos primeros largometrajes se comprueba una tendencia clara de los Estudios por evitar la caracterización humana adulta mostrando, en cambio, preferencia por los seres fantásticos y mitológicos, bebés y niños, animales y plantas, a los que, como señala Fonte (2004: 20), el equipo de animación «infundía sentimientos, gestos y reacciones que los aproximaban al ser humano», lo que seguiría siendo un elemento característico de las futuras producciones de la compañía.

En cuanto a la animación del fragmento dedicado a *Noche en el Monte Pelado* de Mussorgsky, su carácter oscuro y maléfico podría estar inspirado tanto en la secuencia del árbol quemado que incendia el bosque de *Flowers and trees* como en las danzas del inframundo que transcurren en *The Goddess of Spring*, donde permanece secuestrada Perséfone. Por último, anexado a este último fragmento, el *Ave María* de Schubert cierra el largometraje con imágenes de marcado carácter espiritual que comienzan con una procesión de ánimas al alba y culmina con la salida del sol en una clara alegoría al triunfo de la luz frente a las tinieblas, como sucediera en *The Old Mill* una vez vencida la tormenta, y lo que, en definitiva, retoma el «carácter altamente moralizante [...] donde los buenos siempre ganaban a los malos» que prevalecía en las *sinfonías* (Fonte, 2004: 21), cimentando así una propensión que iría estableciéndose en los Estudios Disney fruto del desarrollo y la evolución de los argumentos.

Como conclusión podríamos decir que, si bien no existe una transferencia de material musical propiamente dicha entre las *sinfonías* y los primeros largometrajes

de animación de Disney, lo que sí podemos observar es una clara influencia en el tratamiento de la música en las distintas secuencias de animación. De hecho, si bien resulta evidente que la serie de *Silly Symphonies* funcionó como laboratorio de pruebas en términos de técnicas, bocetos y animación para producciones como *Blancanieves* o *Pinocho*, también constituiría un campo de experimentación en el apartado musical en términos de inclusión de canciones narrativas, escenas de baile, secuencias dinámicas de movimiento, así como en la definición del estilo y el carácter de la partitura de fondo. De ahí que resulte habitual que nos topemos con recursos y escenas estrechamente relacionadas en su tratamiento musical con muchos de los cortometrajes producidos entre 1932 y 1937, tales como *The Cookie Carnival*, *Broken Toys*, *The Goddess of Spring*, entre otros, cuyas secuencias parecen adaptarse y reutilizarse en diversas secciones de los largometrajes y en los que, sin ir más lejos, participaría un equipo de animación y composición musical común entre unas producciones y otras.

En definitiva, podemos considerar que la esencia de las *Silly Symphonies* está presente en estas primeras películas producidas por los Estudios Disney a través de los argumentos, la caracterización de personajes, las técnicas de animación, pero muy especialmente en el planteamiento y la concepción de la música como hilo y eje conductor. Por lo que no debemos olvidar que, de alguna manera, en esas *sinfonías* se encuentra el origen del éxito de la productora, actuando estas como fuentes de bocetos y de diseños que, ensamblados de un modo apropiado, harían que estas películas de Disney llegaran a ser consideradas como tesoros de la animación. A lo largo de estas primeras producciones, desfiles, naturaleza, movimiento y emociones, presentan un estrecho vínculo con una música que impone ritmo a la imagen y a la secuencia, ayuda en la confección y animación de personajes e inspira fragmentos de danza y baile, del mismo modo que su sincronización música-imagen, siguiendo los pasos marcados por la serie de *Silly Symphonies*, propicia una comunicación con el espectador que resulta efectiva y satisfactoria a todos los niveles.

## BIBLIOGRAFÍA

- Care, R. (2002). Make Walt's Music: Music for Disney Animation, 1928-1967. En D. Goldmark e Y. Taylor (Eds.), *The Cartoon's music book* (pp. 21-36). Chicago: A capella.
- Duvall, E. et al. (2016). *Silly Symphonies. Volume 1: The Complete Disney Classics*. San Diego: IDW Publishing.
- Finch, C. (2011). *El arte de Walt Disney. De Mickey Mouse a Toy Story*. Barcelona: Lunwerg S. L. editores.
- Fonte, J. (2004). *Todo empezó con un ratón. La apasionante historia de los cortos de Disney*. Madrid: T&B editores.
- Goldmark, D. (2005). *Tunes for toons*. Los Ángeles: University of California Press.

- Goldmark, D. y Taylor, Y. (Eds.) (2002). *The Cartoon's music book*. Chicago: A capella.
- Hernández Polo, B. (2013). Las Silly Symphonies de Walt Disney: una introducción desde una perspectiva didáctica y motivacional. *Cuadernos de Etnomusicología*, 3, 151-176. Disponible en: <https://www.sibetrans.com/etno/public/docs/cuadernos-etnomusicologia-3.pdf> [Última consulta: 27 de febrero de 2021].
- Kauffman, J. B. y Merritt, R. (2006). *Walt Disney's Silly Symphonies: A Companion to the Classic Cartoon Series*. Indiana: Indiana University Press.
- Montoya Rubio, A. (2017). *Les películes musicals d'animació dels estudis Walt Disney: anàlisi de l'aparició i evolució dels elements recurrents a les cançons (1937-2010)*. Tesis doctoral inédita. Dir.: Josep Lluís i Falcó. Tutora: Rosa María Subirana Rebull. Universitat de Barcelona.
- Montoya Rubio, A. (2018). El modelo de cuento de hadas de las producciones animadas de Walt Disney: la importancia de la música en su construcción y su influencia en películas producidas por otros estudios. *Con A De Animación*, 8, 178-191. Disponible en: <https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/9656>. [Última consulta: 20 de abril de 2021].
- Newsom, J. (1980). 'A Sound Idea' Music for Animated Films. *The Quarterly Journal of the Library of Congress*, 37(3-4), 279-309.
- Tieteyen, D. (1990). *The musical world of Walt Disney*. Milwaukee: Hal Leonard Publishing Corporation.
- Vidal, R. (2006). *La actividad propagandística de Walt Disney durante la Segunda Guerra Mundial*. Salamanca: Universidad Pontificia.

