

FACULTAD DE
DISEÑO



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

**LA FUNCIÓN DE LA MÚSICA EN LA NARRATIVA
FILMOGRÁFICA *EL VIAJE DE CHIHIRO* DE HAYAO MIYAZAKI**

Tesis para obtener el grado de
Maestro en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad

Presenta

ANDRÉS URIBE CARVAJAL

Directora de tesis
Dra. LORENA NOYOLA PIÑA

La Maestría en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad (IMACS) está acreditada en el Programa Nacional de Posgrados de Calidad (PNPC) de Conacyt.

Agradezco a Conacyt como patrocinador del proyecto realizado como tesis de maestría durante el programa de estudio de la Maestría en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad.

Cuernavaca, México, 2020.

Agradecimientos

A mi directora de tesis Lorena Noyola, y a mis profesores de la maestría por siempre tener el tiempo para escucharme y guiarme en este nuevo camino para mí. Por compartir conmigo el entusiasmo y por sus constantes lecciones y correcciones.

A mis padres, María Eugenia Carvajal y Raúl Uribe Álvarez, por ser el soporte y mis mejores amigos.

A Mariana García por estar conmigo en cada nueva etapa.

A Lidia Esteban, que aunque nunca llegué a conocer en persona, siempre tuvo una disposición entera en apoyarme a ir a Madrid y estudiar con ella.

ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN

1.	PRESENTACIÓN DEL PROYECTO/PLANTEAMIENTO.....	9
2.	NECESIDADES Y PROBLEMAS.....	10
3.	EL PROBLEMA EN CUESTIÓN.....	11
4.	HIPÓTESIS.....	11
4.1	OBJETIVOS	
4.2	OBJETIVO GENERAL	
4.3	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	
5.	DESCRIPCIÓN DEL ANÁLISIS.....	14
5.1	PATRÓN NARRATIVO	
6.	JUSTIFICACIÓN.....	18
7.	MARCO TEÓRICO.....	20
7.1	ACERCA DE LA MÚSICA	
7.2	REFERENTES AL ANÁLISIS	
7.3	MÚSICA Y RELACIÓN CON LOS MEDIOS AUDIOVISUALES	
7.4	MÚSICA Y NARRATIVA	
7.5	EL ENTORNO NIPÓN.	
8.	HERRAMIENTAS Y TÉCNICAS METODOLÓGICAS.....	26

II. MUSICA Y CINE

1. LA MÚSICA EN EL CINE.....	28
2. LA SEPARACIÓN DE LO VISUAL Y LO AUDITIVO.....	29
3. ANTECEDENTES.....	31
3.1 EL CINE MUDO, QUE NUNCA LO FUE	
3.2 LA MÚSICA EN EL CINE MUDO	
3.3 EL CINE SONORO	
4. LA MÚSICA EN LA PANTALLA.....	37
5. TIPOLOGÍAS Y FUNCIONES	38

III. LA MÚSICA COMO LENGUAJE COMUNICATIVO

1. LENGUAJE Y MÚSICA.....	43
2. APROXIMACIÓN DESDE SHOPENHAUER.....	45
3. EL IMAGINARIO SONORO.....	46
4. EL SÍMBOLO.....	47
5. LA MÚSICA COMO SIGNO.....	50
5.1 AMBIGÜEDAD Y SUBJETIVIDAD DEL SIGNO	
5.2 ESTANDARIZACIÓN EMOTIVA/SIMBÓLICA	
6. APROXIMACIÓN DESDE LA SEMIOTICA LINGÜÍSTICA (PIERCE)....	57
7. RE-SIGNIFICACIÓN DE BARTHES	58
8. SEMIÓTICA MUSICAL.....	53

IV. NARRATIVIDAD

1. NARRATIVIDA MUSICAL.....	67
1.1 MÚSICA PROGRAMÁTICA Y UNA APROXIMACIÓN DESDE EL ROMANTICISMO	
2. NARRATIVIDAD AUDIOVISUAL	71
3. VALOR AÑADIDO Y POTENCIALIDADES.....	72
4. TEMPORALIDAD Y PERCEPCIÓN.....	76

V. HAYAO MIYAZAKI (CULTURA VISUAL)

1. IDENTIDAD.....	79
2. POTENCIALIDADES.....	80
3. EL VIAJE DE CHIHIRO (SINOPSIS).....	82
3.1 ARQUETIPOS Y AMBIGÜEDAD	
3.2 ARQUETIPOS DENTRO DE VOGLER DENTRO DE “EL VIAJE DE CHIHIRO”	
4. IDENTIDAD JAPONESA.....	87
5. REFERENCIAS CULTURALES.....	89
6. LA MÚSICA DETRÁS DEL FILME (Joe Hisaishi).....	92

VI. MODELO NARRATIVO “EL VIAJDE DEL ESCRITOR” DENTRO DE “EL VIAJE DE CHIHIRO”

1. ANÁLISIS AL MODELO NARRATIVO “EL VIAJE DEL ESCRITOR”.....	95
2. FIGURA DEL HÉROE.....	95
3. JUSITIFICACIÓN DEL HÉROE EN CHIHIRO.....	96
3.1 CHIHIRO	

3.2 ENCUENTRO CON LA MUERTE SIMBÓLICA

3.3 CONDICIÓN FEMENINA

VII ANÁLISIS.....	102
CONCLUSIONES.....	189
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	191

Introducción

Toda película debe contar una historia, y para ello necesita una trama, eso incluye personajes, lugares y tiempos. En pocas palabras necesita de un contexto que sirva de contenedor para el mensaje de esa historia, es a través de este cristal por el cual se observará y se comprenderá el mensaje de la obra. Dicho manto debe contar con las herramientas necesarias para cobijar de información útil al usuario que consuma la película. Si bien, todo entendimiento parte de la interpretación de quien asume el mensaje, el autor debe proporcionar elementos que aproximen su visión lo más cercana al espectador.

“En la combinación audiovisual (ver imágenes, más oír los sonidos) una percepción influye en la otra y la transforma: no se ve lo mismo cuando se oye; no se oye lo mismo cuando se ve” (Chion, 1993: 11)

En el siguiente trabajo de investigación, se analiza, a través del modelo narrativo *El viaje del Escritor de C. Vogler* (1949), el papel simbólico de la música cinematográfica en *El viaje de Chihiro* del autor Hayao Miyazaki (1941), con la finalidad de develar los intereses ocultos que esconde la música como medio narrativo.

En la primera parte de esta investigación se plantea el problema especificando los modelos narrativos, el tipo de análisis y la metodología que se llevará a cabo.

En el segundo capítulo se profundizará en el estudio de la música como medio en el cine, para poder comprender la interrelación de disciplinas.

En el tercer capítulo de este trabajo, trata a la música como medio comunicativo, así como sus aproximaciones a la lingüística y a la semiótica musical, para entender a la música como lengua.

En el cuarto capítulo, se acerca al lector, a la capacidad de narrativa que tiene la música, así como a sus potencialidades y los efectos de re-significación que puede crear sobre la imagen.

En el quinto capítulo se hace una revisión bibliográfica del autor, así como del filme a tratar, también se observan los aspectos culturales que afectan al filme. A partir de eso, se hace una interpretación acerca de los valores éticos que el autor plantea, y se realiza una revisión al autor de la música así como a su modelo de producción.

El sexto capítulo de esta investigación corresponde al modelo narrativo *El Viaje del Escritor* de Christopher Vogler, donde se hace una revisión del recorrido, así como un análisis de la figura del héroe dentro del filme, siendo Chihiro, nuestro personaje principal.

El séptimo capítulo corresponde al análisis mismo, donde se interpreta dentro del filme *El Viaje de Chihiro* de Hayao Miyazaki (1941), las doce etapas del modelo narrativo; *El Viaje del Escritor* de Christopher Vogler (1949). Se hace un buen estudio de los elementos que comprenden cada etapa, con el fin de incluir como cada uno de estos elementos trabaja en articulación con los demás, para potencializarse entre sí, y dar un discurso único, dentro de la totalidad de la obra. Este apartado del trabajo pretende responder a la pregunta de investigación.

Por último presentaremos las conclusiones resultantes del análisis. De esta forma veremos la totalidad y el propósito del estudio.

1. Presentación del Proyecto/Planteamiento

La música siempre ha constituido una parte importante e indisoluble en el cine. La acogida de este artificio (música) en el discurso de la imagen ha logrado crear una simbiosis, que digerimos de manera automática, natural y rara vez enjuiciada. Gracias a la capacidad de asociación de lo visual a lo auditivo, cada vez nos es más natural la comprensión de ambos fenómenos de manera conjunta. En 1963 Henri Colpi, establecía que el funcionamiento de la música en la imagen está ligado a la acción dramática, bien puede servir para poetizar la imagen o para crear un discurso contrapuntístico. En ese sentido, la música puede servir como medio de soporte a la narrativa.

Cada medio posee unas características estéticas y técnicas propias para *rellenar sus huecos narrativos*. Sus exclusivas e indeterminadas circunstancias, surgidas de la naturaleza peculiar de su sistema — *unbestimmtheiten*—, imponen las capacidades expresivas y narrativas que logra desempeñar en el espacio y el tiempo. (Chatman, 1990: 31).

Hoy en día gracias a las nuevas tecnologías, la cultura visual nos empuja más que nunca, a concebir la música en relación con la imagen. La vista aparece como sentido primario y el oído como secundario, aunque ambos van de la mano en la comprensión y aprehensión del mundo moderno audiovisual.

1. Necesidades y Problemas

Al ser la música en el cine, una disciplina joven, el análisis de ésta en México es apenas prencipiente. A lo largo de la búsqueda bibliográfica al respecto, pudimos encontrar bastantes textos anglosajones y en segundo lugar; españoles. Muchos de ellos referente a información técnica, y otros que se encuadraban más en una categorización de relaciones de producción, o historicidad. Otros más que buscaban su relación con las formas musicales pre-establecidas como la armonía, la melodía o *leitmotiv* (recurso melódico que se repite y es reconocible para la descripción de personajes o momentos), y otros más que buscaban su relación simbólica a través de interpretaciones Jungianas. (1875) Si bien, todo esto nos es relevante, el análisis que proponemos en esta tesis, es uno de relación narrativa-musical. Será pertinente mencionar la carencia de estudios serios sobre la metodología de estudio para su comprensión simbólica. También habría que señalar de paso que esta falta de estudio sobre la música cinematográfica supone un problema de enseñanza:

Si hasta ahora hemos incidido en la justificación y los aspectos técnicos del análisis de la música de cine, no podemos olvidar la dimensión pedagógica que éste es capaz de ofrecernos. Al igual que sucede con el análisis en la música autónoma, el análisis de la música cinematográfica puede suponer una gran herramienta pedagógica para la formación de compositores y teóricos de la música audiovisual, algo que sin embargo hoy en día no tiene prácticamente cabida de un modo reglado en el sistema educativo musical. Esto tiene diversas razones, entre ellas que la composición cinematográfica es un fenómeno musical reciente, aunque tenga más de cien años a sus espaldas (Díaz Yerro, 2011:71).

También comentamos la falta de concordancia en cuanto al análisis y la vaguedad de los términos con las que se maneja una y otra investigación.

“A pesar de que varios autores han intentado clasificar su análisis no se ha llegado a un consenso claro que facilite su estudio. Por eso la terminología y los conceptos correspondientes varían mucho de unos estudios a otro” (Olarte, 2001: 3-11).

El hecho de que la mayoría de estos estudios hayan sido realizados por académicos desligados del quehacer musical recae en la vaguedad de términos que pueda relacionar sus funciones simbólicas con un análisis de las estructuras melódicas armónicas y melódicas propias del lenguaje musical.

Se pretende, que el análisis aporte reconocimiento hacia lo simbólico de la música, genere conocimiento para las áreas artísticas de interés, y abarque a la paleta de recursos para el compositor en formación, o interesado.

2. El problema en cuestión.

¿Cuál es la función de la música en la narrativa filmográfica *El viaje de Chihiro* de Hayao Miyazaki?

3. Hipótesis

Considerando que el carácter de nuestro trabajo de investigación es a nivel exploratorio, ya que se han formulado pocos estudios acerca de la relación simbólica, de la música con la narrativa filmográfica, y en la intención de tratar de aumentar el grado de familiaridad con los fenómenos poco estudiados. Se establecen dos hipótesis principales:

- 1) La función de la música es soportar a la narrativa visual mediante elementos sonoros para contextualizar, identificar y relacionar las emociones humanas a través del lenguaje sonoro. La música en ese sentido realza su poder simbólico,

más allá de lo auditivo y tiene la capacidad de determinar como percibimos e interpretamos a la imagen.

- 2) La música dentro de *El Viaje de Chihiro*, opera según el modelo narrativo *El viaje del Héroe* por C. Vogler, lo que convierte a la narrativa filmográfica, en un caso ejemplar para explorar y estudiar el uso de la música como temática en la narrativa.

4. Objetivos

4.1 Objetivo General

Analizar la función de la música en el film *El viaje de Chihiro* para constatar su aporte en la narrativa filmográfica.

4.2 Objetivos Específicos

1. Exponer los procesos del trabajo audiovisual.

1.1 Revisar textos anteriores y bibliografía de compositores allegados en el tema, explorar las técnicas y metodologías para la composición de un filme y revisar de manera breve la historia y surgimiento de la disciplina.

2. Identificar e interpretar el uso de lo simbólico en el filme.

2.1 Identificar los diferentes recursos que sirven de asociación para lo inconsciente y arquetípico mediante la revisión del autores como C. Vogler, Jung y Joseph Campbell.

2.2 Con base a la investigación realizada, interpretar las etapas de *El viaje del Escritorl*, en el Viaje de Chihiro.

3. Develar similitudes en las incidencias musicales que predestinen a ciertos comportamientos, personajes y estados de ánimo.

3.3. Analizar, y comprender el uso de modelos armónicos, melódicos, *leitmotiv*, en cuestión de comportamiento o personajes.

3.4 Asociar estos motivos según el comportamiento de los personajes y trama de cada etapa.

4. Conocer los elementos configurativos de la música en las diferentes etapas de Vogler.

4.1 Describir de manera técnica musical las formas armónicas-melódicas y hacer una relación de su uso según las etapas de Vogler.

4.2 Relacionar el simbolismo con la música en las etapas presentadas.

5. Constatar la concordancia entre lo visual y musical.

5.1 Comprender el uso de la música en situaciones coyunturales, y conocer su concordancia y discrepancia entre lo visual y lo auditivo.

5. Descripción del Análisis

Es así, como nuestro objeto de análisis *El viaje de Chihiro*, se presenta como un recorrido circular, al cual habremos de volver al inicio después de terminar la jornada, con la finalidad de una comprensión mayor del uso de la música dentro de la narrativa filmográfica:

“En suma se monta y se desmonta el juguete, para saber, por una parte, cómo está hecho por dentro, cuál es su estructura interna, y, por otra, cómo actúa, cuál es su mecanismo” (Di Chio, 1995:17).

Dicho análisis será utilizado sobre el patrón narrativo que mencionaremos más adelante.

5.1 Patrón Narrativo *El viaje del Escritor* de C. Vogler.

Esta investigación se llevó a cabo bajo el patrón narrativo *El Viaje del Escritor* de Christopher Vogler, con el fin de establecer puntos de encuentro en relación al filme. Esta estructura nos servirá como modelo e itinerario, para develar las diferentes etapas por las que atraviesa el personaje principal en la historia, así como para comprender las intenciones del lenguaje sonoro-musical como soporte al discurso narrativo-visual durante el recorrido.

La vida de las personas está conformada tanto por transiciones de etapas, como por la influencia de los roles que los demás aportan; donde la unión del papel cumplido por los terceros y las situaciones que se presentan en ella, se pueden relacionar directamente con el modelo *El viaje del escritor*. Que según Christopher Vogler, lo define como “el patrón que se esconde detrás de cada historia contada”.

Desde la *Iliada* hasta la *Guerra de las Galaxias*, muchas de las grandes historias inciden en el mismo arco narrativo. *El viaje del Escritor* de Christopher Vogler, es una adaptación

narrativa al esquema mitológico que desarrolla Joseph Campbell en *El héroe de las mil caras* según Campbell, el héroe suele pasar por ciclos o aventuras similares en todas las culturas.

Vogler propone un patrón narrativo de 12 pasos sobre el cual nosotros centraremos el análisis. (Véase fig. 1).



Figura 1. El Viaje del Héroe (Vázquez. M) tomado de: <http://www.guionnews.com/2014/04/el-increible-viaje-del-guionista.html> (Abril, 2014)

Si bien no es posible por razones de extensión analizar cada *cue* (pie musical) en el filme, también resulta de poca importancia para este estudio, ya que solamente interpretaremos con base a las etapas de Vogler, las incidencias simbólicas musicales durante esos momentos. Más adelante mostraremos el modelo y describiremos de manera breve las etapas del viaje del héroe:

1. **Mundo ordinario:** Esta es la etapa antes de que empiece la historia, donde todo permanece igual casi como una rutina. En esta etapa el emprendedor está en su zona de confort en un trabajo de ocho horas diarias. Esta es la etapa donde está la mayoría de las personas actualmente.
2. **Llamado a la aventura:** la aventura del héroe o el emprendedor comienza con algo que lo hace imaginar creando su propia *Startup*. Esta etapa puede surgir debido a un despido del trabajo, un proyecto con amigos, inspiración personal, ideas de negocios, etc. Define un antes y un después en el emprendedor.
3. **Evitando el llamado:** Aunque el emprendedor pueda estar emocionado por su empresa, en esta etapa surgirán algunos miedos que necesitan superarse. Entre tales miedos están las dudas personales de si podrá con todo eso, si realmente vale la pena hacerlo, si es lo que realmente quiere en su vida, si podrá subsistir de este nuevo negocio etc.
4. **Conociendo al mentor:** En este punto, el héroe o empresario reconoce que necesita la ayuda de alguien más y conoce a un mentor que le da lo que necesita como apoyo, consejos, entrenamiento técnico e incluso una mayor confianza sobre sí mismo.

5. **Cruzando el umbral:** En esta etapa realmente responde al llamado a la aventura, y comienza con su misión o negocio. Aquí se cruza el umbral entre su mundo ordinario y viejo, y el mundo nuevo responsable de su propia empresa.
6. **Pruebas, aliados y enemigos:** Ahora que ha comenzado la aventura, el emprendedor se enfrentará a más desafíos que lo retarán en distintas maneras. Habrá pruebas de todo tipo, desde económicas hasta mentales, pasando por problemas con enemigos que surjan por su idea. Aquí podrá obtener aliados o trabajadoras que estarán dispuestos a ayudarlo en su misión.
7. **Aproximación a la gran prueba:** A medida que el héroe se acerca a esta gran prueba, él debe tomar las medidas necesarias antes de enfrentarse a su más grande obstáculo. Puede que, en ese instante, el emprendedor necesite algo de tiempo para reflexionar sobre su misión y camino para encontrar el ánimo de continuar.
8. **Gran prueba:** La gran prueba en el camino del emprendedor puede representar varias cosas: una empresa más grande que entra a competir en su mismo nicho, retiro del apoyo, dificultades en la vida personal. Esta gran prueba es algo que requerirá de toda su experiencia, habilidad y concentración para superarla.
9. **Recompensa:** Después de superar la gran prueba, viene la recompensa por ello, en la que el emprendedor ya ha tenido un cambio profundo debido a esa prueba. La recompensa puede ser cualquier cosa, un contrato, un gran cliente, una solución o una nueva habilidad.
10. **El camino de vuelta:** Este punto en *El viaje del héroe* representa un regreso a la etapa de “Llamado a la aventura”, en la cual el héroe tiene que cruzar el primer umbral. En este momento, el emprendedor debe elegir entre su propio objetivo personal o seguir una causa superior como su negocio.

11. **Resurrección:** el héroe debe tener su último y más peligroso encuentro con la muerte.

En el caso del emprendedor, esto se refiere a la muerte de su empresa o a la venta de ella. Esta batalla final representará mucho para él y otras personas que lo han acompañado en el camino.

12. **Regresar con el elixir:** ésta es la etapa final en la que el héroe regresa al mundo ordinario como un hombre nuevo. En el caso de los negocios, esto representa que el emprendedor se libera de su empresa y regresa al mundo normal, sólo que con muchas lecciones aprendidas y mucha más experiencia que antes. A partir de aquí, su camino puede volver a empezar desde la etapa 1.

Una vez descritas las etapas, se analizará el uso simbólico de la música en la narrativa con relación al filme y su concordancia con lo visual.

2. JUSTIFICACIÓN

El siguiente trabajo de investigación profundiza en la relación simbólica-musical del filme acordado. (*El viaje de Chihiro*) con el fin de aportar al análisis musical un fin de relación simbólica, que permita al usuario concientizar acerca de la apropiación de emociones que experimenta durante el filme. También, y como ya habíamos comentado antes, este trabajo pretende aportar una metodología de análisis útil para el interesado, y una paleta de recursos para el compositor en forma, en ese sentido, este trabajo, también cuenta con un acercamiento pedagógico, además que al otorgarle a este trabajo un cuerpo o molde como es el patrón narrativo *El Viaje del Héroe* de Vogler, consideramos de utilidad sistematizar en etapas puntuales el análisis de tal manera que pueda facilitar su comprensión y su uso. A continuación se discutirá el uso y porqué del objeto de estudio:

El filme de elección es utilizado, por diversas razones, en primer instancia *El viaje de Chihiro* es uno de los filmes con mayor riqueza simbólica, estos detalles se develan a lo largo de la narrativa, mediante sugerencias casi invisibles. En cuanto al autor Hayao Miyazak, podríamos mencionar que “todas sus películas son ricas en connotación, dejan mensajes tácitos, moralejas explícitas, claros símbolos esperanzadores, critica el egoísmo y ambición del hombre, y usa la memoria como elemento transversal muchas veces para realizar nexos entre los personajes”. (Análisis semiótico Miyazaki s.f, s.a). Esta riqueza simbólica encuentra gran cavidad en nuestra propuesta de análisis, ya que a partir de este nicho haremos una relación de disciplinas; música-narrativa.

Otro factor por el cual consideramos pertinente el uso de este filme es el hecho de que nuestro objeto de estudio (música) está pre-concebido a partir del imaginario fantástico del autor (Miyazaki) lo cual hace la tarea del compositor (Joe Hisaishi) una labor de construcción que juega entre lo real y lo imaginado, haciendo así de esta música formas idílicas que recorren, a los personajes, los lugares y la historia. Cabe mencionar que Joe Hisaishi ha sido el único compositor que ha trabajado para Miyazaki, lo cual nos hace suponer a través de las constantes, el éxito para retratar por medios sonoros los mundos fantásticos que el autor propone.

Es importante tomar en consideración que nuestro cuadro visual parte de la animación japonesa, mejor conocido como *anime*, que en sí mismo, es un género de expresión que cuenta con características específicas que las diferencian de otras. Al tratar entonces, de personajes animados existe *per se*, una diferenciación y abstracción de expresiones en comparación a las formas humanas, “Es decir, un personaje animado no nos transmite lo mismo que un personaje de carne y hueso, por eso, necesitamos de elementos externos al personaje, que nos ayuden a descifrar sus verdaderas intenciones y develar sus sentimientos”

(Escudier, 2016:2). En este aspecto, la música es clave importante, ya que aparece desde el primer momento de la película hasta su finalización y aporta información para la comprensión de los mundos fantásticos que propone el autor.

“La música en el *Viaje de Chihiro*, aparece sin que uno sea consciente de ella” (Escudier, 2016:2). sucede de forma inicial con la primera escena, y desde ese momento nos va hundiendo en un mundo idílico y de fantasía propuesto por el autor, nos toma de la mano escena por escena y nos va guiando dentro del vaivén por el cual los personajes navegan dentro del filme. El hecho de que la música aparezca como un medio de contextualización en el filme sin estar por encima, sino de manera subyacente, como por ejemplo; en la utilización de instrumentos típicos orientales, o escalas específicas, sólo realza el perfecto sentido de equilibrio que Joe Hisaishi (compositor) realiza dentro del filme, brindándonos información de manera sugestiva, sin llegar a una intromisión evidente.

Propondremos el análisis de la música como medio indispensable para la asimilación y apropiación de las emociones durante el filme. Se pretende trazar así, una línea de investigación que sirva como hilo para la indagación de lo simbólico en relación a la música, y brindar un modelo de análisis que sirva como método de referencia para la creación musical con base a la narrativa filmográfica.

7. MARCO TEÓRICO

7.1 *Acerca de la música*

El término música cinematográfica fue empleado en esta investigación para designar a la *música que es específicamente compuesta para un film*, es decir; que fue gestada y pensada desde un inicio para su sincronía con la imagen. Este será el objeto sobre el cual basaremos nuestro análisis, y no la música de adaptación, es decir; música ajena al filme que fue incorporada en el.

Es importante hacer esta diferenciación, ya que como menciona (Falcó, 1995). Hablar de cine utilizando términos auditivos comporta siempre una serie de riesgos, motivados por la poca precisión terminológica y la falta de un corpus global de términos delimitados y definidos que nos permitan comunicar de manera verbal los mil y un recursos que nuestro oído percibe ante una película.

Sobre estas consideraciones, describiremos más adelante esta categoría: ***Música no compuesta para un filme*** (música prestada, pre-existente o adaptada). El término adaptación se emplea de manera literal, para hacer referencia a la música que es prestada pero que no se utiliza de forma orgánica, sino que es modificada para su uso e intervención en el filme. De igual manera el uso de estas dos categorías están a criterio del director, según sean las necesidades de inserción, ya sean por época, ambientación, instrumentación, gusto y otros factores también como el económico o el político.

7.2 *Referentes al análisis de Música en el cine*

Uno de los trabajos que más incumben y apoyan a la investigación es *Método de análisis de la música cinematográfica*. Lluís Falcó 1995. Ya que en un inicio establece la

diferenciación entre (BSM) banda sonora musical y (MDC) música de cine, ésta distinción aunque pudiera resultar sencilla de comprender, exige de atención, para poder comprender su origen y su nacimiento como una necesidad nata de contextualizar y de aproximar mediante sonido, emociones que se escapan más allá de las palabras, pues la BSM ha existido desde hace mucho tiempo más que la MDC, esta pudiera parecer que en primera instancia surgió como apoyo fundamental al cine mudo, aunque es un error común pensarlo así, ya que en ese sentido estaríamos hablando de música de acompañamiento, este es otro término al que el autor nos aproxima. La BSM sólo y únicamente puede suceder a partir de la aparición del cine sonoro:

Un error común perpetuado hasta hoy, y que seguro permanecerá tras la publicación de este artículo, ha sido hablar de banda sonora como sinónimo inequívoco de música de cine. Nada más alejado de la realidad: podemos hablar de música de cine desde el primer acompañamiento musical que se realizó en una proyección de cine mudo; pero sólo podemos hablar de banda sonora a partir de la aparición del cine sonoro. (Falcó, 1995: 1).

Otra particularidad es el poco registro sonoro que se obtuvo de la música de acompañamiento, ya que sólo podemos encontrar de ellas partituras, y alguna hoja de indicación musical. Lluís Falcó realizó un método de análisis de estas dos diferenciaciones y explicó su manera de poder categorizar en temáticas y bloques a tales divergencias, BSM y MDC, también exaltó entre líneas su pre validación por la BSM ya que en su opinión esta sigue toda una línea narrativa, y la MDC carece de esta cualidad y se conforma con bloques aislados que no aportan un trayecto a la narración del filme.

Otro autor que también aporta en metodología de análisis es Teresa Fraile con *Un elemento musical en el cine. Modelo de análisis* (2007), ya que propuso como método inicial y columna vertebral de su trabajo, el análisis de la música para la imagen en relación de la

imagen, y en esa sintonía refuerza y asienta la importancia del círculo de investigación de música en el cine como el devenir de una nueva disciplina. Este trabajo aporta sobre todo a la clasificación según la cualidad, y la tipología y funciones que cumple la música en el cine, realiza al final un tabla comparativa, que puede servir como referencia para el análisis: “El análisis de la música en el audiovisual, en un sentido más estrictamente musical, posee una serie de particularidades que deben ponerse de relieve a la hora de proceder a su estudio”. (Fraile, 2007: 5).

Otro análisis que nos puede servir como herramienta de referencia es *A film score handbook* (2001) David Cooper, autor que analiza desde el documento oficial de referencia (partitura original), un estudio acerca de las bandas sonoras más famosas en el cine.

Si bien este estudio resulta completo, carece de una metodología, de igual manera ese no es el sentido que nos interesa del texto, sino la relación teórico-musical que desarrolla en su trabajo:

There are five principal musical motifs in Herrmann's score for Vertigo. Three of them are associated with Scottie's acrophobia and his obsession with Madeleine; the remaining two reflect the split identity of Madeleine/Carlotta. The three motifs connected with Scottie are derived from the characteristic triplet figures in contrary motion that dominate the main title. For that reason, I have called it the 'Primal cell' (Cooper 2001: 191).



Figura. 2 Análisis motivico de Vertigo. (Cooper, 32: 2001)

La música en el cine de Michael Chion (1995), es otro texto al cual volveremos continuamente, desde su visión general al tema, hasta sus especificaciones y recuento de

autores adeptos, podemos hallar en él bastante información útil al análisis, sobre todo desde las modificaciones estéticas y técnicas que ha sufrido la disciplina a lo largo del curso de la historia, esto lo indica ya en la primera parte de la obra:

La primera parte de la obra traza perspectivas históricas a nuestro juicio innovadoras. al menos en parte, especialmente respecto a los períodos más recientes. Nos parece interesante proponer, incluso para los inicios del cine -hoy mejor conocidos; paradójicamente, que estos, tres últimos decenios-, una periodización histórica que tenga en cuenta datos estéticos, y no sea una simple enumeración de cambios y evoluciones técnicas (Chion, 1995:16).

7.3 Música y relación con los medios audiovisuales

Nuestro análisis se centra en la música como el núcleo que converge con otras disciplinas y medios, es decir; cuando hablamos de cine y música cinematográfica, también hablamos de sus herramientas de producción y de los medios por los cuales puede co-existir, se necesita una reflexión entonces no sólo de su interrelación con otras disciplinas, sino también de sus implicaciones sociales, políticas, sus fundamentos económicos, su funcionalidad social y su magnitud comunicativa. En: *Música, Narración y Medio Audiovisuales(2003)*. Manuel Gertúdriz Barrio nos brinda un amplio texto, en el cual analiza el poder comunicativo de la música en sus diferentes formas de permeo en los medios de comunicación, va desde el valor semántico del signo musical hasta la creatividad, la industria y su efecto psíquico.

El hecho de que no haya correspondencia exacta entre el lenguaje verbal y los lenguajes artísticos, es decir, la carencia de designatas, de relación unívoca entre signo y referente, no excluye la capacidad comunicacional de estos. Hay diferentes niveles de semanticidad que están fuera de lo conceptual y que se alojan en lo expresivo de forma especialmente diversa (Barrio, 2002: 30) .

En ese sentido, *Música, Narración y Medio Audiovisuales* resulta un gran texto de apoyo que nos ayuda de manera referencial en el uso técnico de la música en los medios, así como de su alcance narrativo.

7.4 Música y Narrativa

Será de gran riqueza saber que esta tesis abarca tres disciplinas: la narrativa, la música de cine, y el análisis mismo. A partir de estos nichos es desde donde se trabaja, y también desde los métodos de producción que intervienen en el resultado de la música como el equipo técnico y artístico, el modelo de composición, hasta las mismas influencias del director, el productor, arreglista, y el mismo compositor.

Desde la narrativa vemos el análisis del argumento en relación a la música, el análisis semiótico, el aporte dramático a lo visual, el funcional y el tipológico. Todos estos enfoques aportan riqueza a nuestro análisis. Sin embargo, en este trabajo ponderaremos en primer plano, el uso de la música como herramienta simbólica, para la descripción narrativa de situaciones coyunturales es decir; de hechos importantes o contingentes que cambien el rumbo de la trama o la redireccionen.

7.5 El entorno Nipón.

Hablar de análisis simbólico es sumergirnos en los códigos que afectan directamente a la cultura, por eso es imprescindible para la investigación, conocer con anticipación conceptos que forman parte de la cultura que nos incumbe; en este caso estamos aproximándonos al entorno Nipón.

“*El viaje de Chihiro* es una película que abarca muchos temas, desde una fuerte crítica social hasta el intentar recuperar aspectos de la cultura nipona perdidos con el tiempo. Para Japón, el anime es el vehículo ideal para expresar los cambios continuos que vive el mundo industrializado contemporáneo.” (Prats, 2014:11).

Es de relevancia entonces, hacer una revisión bibliográfica de la cultura en relación al filme, para poder preconcebir y digerir de manera integral lo figurado:

Desde las creencias más ancestrales del sintoísmo, pasando por las leyendas populares, la literatura clásica o el teatro, su obra contemporiza elementos de varios períodos de la historia de Japón. Esta circunstancia es especialmente destacable en *El viaje de Chihiro*, donde muchas de las tradiciones y convenciones actuales son mezcolanzas y sincretismos de elementos pretéritos (Plata, 2014:154).

8. Herramientas y técnicas metodológicas

Para esta investigación se llevó a cabo un estudio que combina diferentes herramientas y técnicas metodológicas:

- Revisión documental.
- Método analítico descriptivo.
- Semiótica (Análisis del discurso visual).
- Semiología musical.

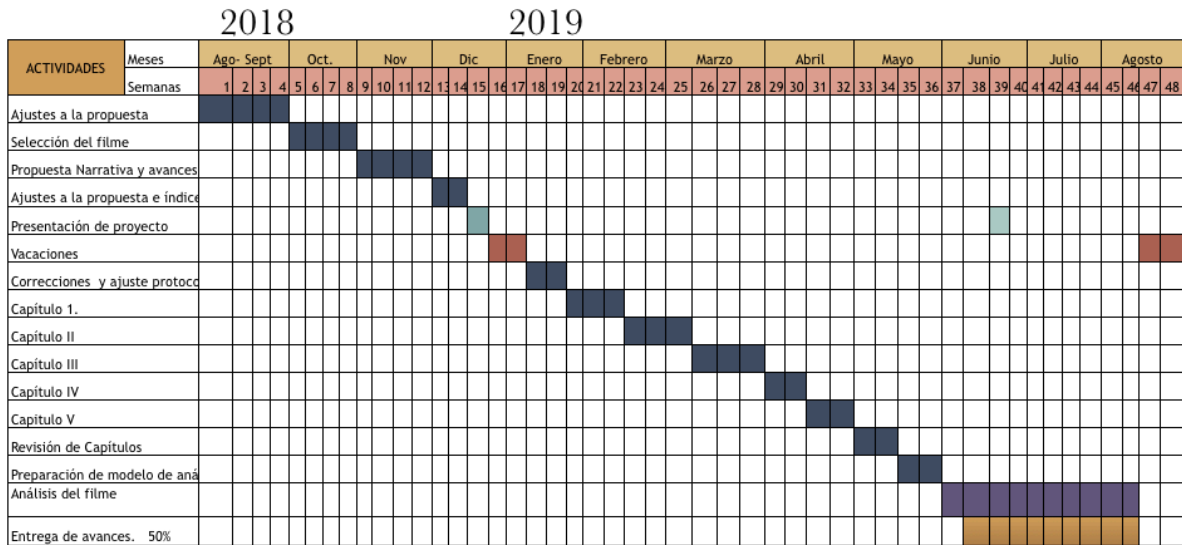
En un principio se hace uso del método analítico descriptivo para identificar las etapas del viaje y se hace una descripción detallada de éstas. En esta etapa el símbolo/signo es clave para la interpretación, ya que es a través de este recurso que las fuerzas invisibles, los arquetipos, y el imaginario colectivo, cobra sentido dentro del lenguaje digital, es decir; dentro del código.

Para esta revisión se hace uso de la semiótica, aquí valdría la pena mencionar a autores como Eco, que afirma las fuerzas de lo no explícito en la estructura que sostiene el signo, y la mirada discreta de la cual se desprenden los códigos visuales y sus articulaciones con el mundo.

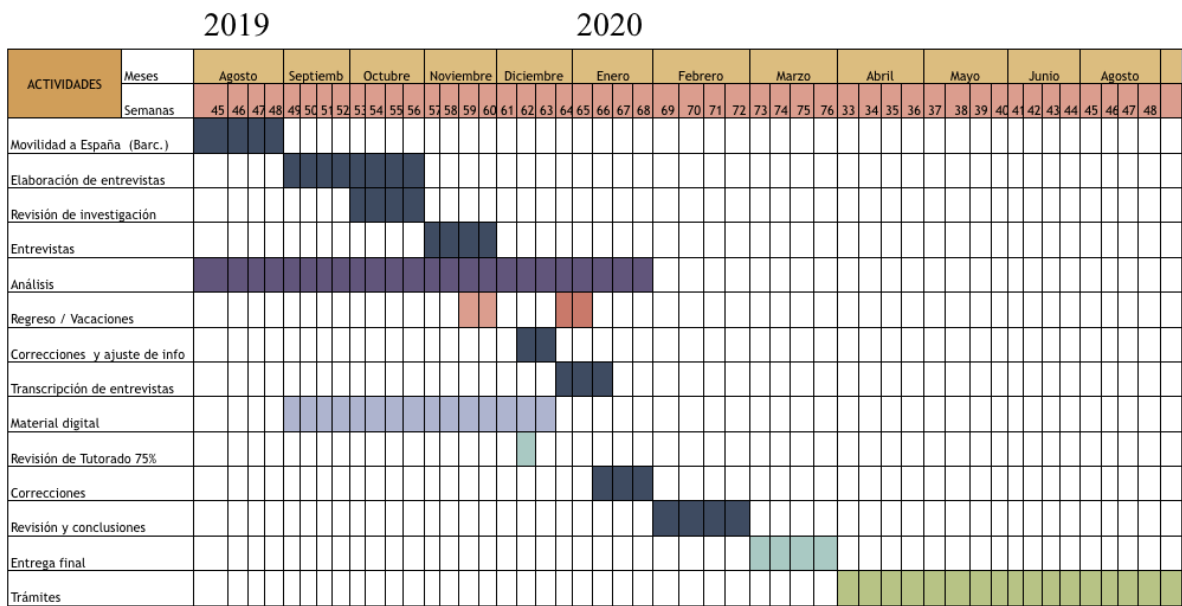
“Considero que la cultura nace cuando el hombre elabora utensilios para dominar la naturaleza; pero se ha aventurado la hipótesis[...] de que el utensilio como tal, solamente aparece cuando se ha instaurado la actividad simbólica, o lo que es igual, que señala la instauración de esta actividad” (H. Eco, entrevista personal por Andrea Bermeo, Enero 2016).

Por último utilizamos a la hermenéutica para relacionar e identificar los procesos culturales en relación al filme, esto nos brinda un contexto del cual las conjeturas se harán visibles en representaciones que nacen de un mismo autor con una cultura a sus espaldas.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES POR MES, SEMANA Y AÑO



Trabajo activo/Escritura
 Vacaciones
 Análisis



Entregas / Revisión

CAPITULO II: Estado de la cuestión.

1. La música en el cine

La música en el cine es un elemento fundamental dentro de la concepción de la obra. La incursión del audio en simultánea con la imagen, es un recurso, que en conjunto, ha encontrado un lenguaje propio para narrar una historia.

Uno de los principios fundamentales de la música aplicada a la imagen consiste en un efecto simbiótico de acción y reacción: cuando una música se superpone a una imagen siempre la modifica de alguna manera de la misma forma que la imagen modifica la recepción de la música. La música y la imagen asociadas se influyen mutuamente (Fraile, 2004:6)

En otras palabras, no se ve lo mismo cuando se oye; no se oye lo mismo cuando se ve. Esto quiere decir que la adición, modificación o substracción de uno de los elementos afecta directamente la forma en la que percibimos al otro.

La música surge como una experiencia y exagera la práctica estética de la escena en cuestión. Charles Chaplin mencionaba que el arte cinematográfico se parece a la música más que a cualquier otro arte. Esta afirmación tendría eco en el arte mudo de Chaplin, ya que desde entonces, la música le serviría para acompañar las emociones, reforzar las intenciones y acentuar las atmósferas.

“Para Balasz (Compositor Húngaro) la música es un factor de realidad. Acompaña a las imágenes y proporciona una verdad convincente y objetiva, y sirve de refuerzo a la subjetividad de la vida” (Gallen, 2004: 6). Al igual que las imágenes forman parte de una representación de la realidad, la música en ese canon, funciona como un instrumento de soporte y validez para el mundo figurativo que proponen los creativos cinematográficos.

¿De qué sirve la presencia de la música en los filmes?, se pregunta a menudo ¿Por qué acompañar las imágenes proyectadas en movimiento y los diálogos con ritmos musicales, 'acordes y melodías? Es como si preguntáramos por qué en el circo los trapezistas no presentan su número en silencio, por qué la música acompaña a los números de magia, o por qué, en la producción de Shakespeare, encontramos a menudo alguna canción (Chion, 1995:20).

2. La separación de lo visual y lo auditivo

El concepto audiovisual es un término que se ha acuñado casi de manera automática, y que es pocas veces juzgado, o cuestionado, en su libro *El sonido del Cine* Laurent Jullier (2007), nos menciona la imposibilidad del matrimonio entre el sonido y la imagen, ya que es indudable que nuestro cuerpo y aparatos receptores no reciben de igual manera el sonido que la imagen. “Es indudable que hay una independencia entre lo que escuchamos y lo que vemos” (Radigales, 2008:9).

El mundo sonoro funciona de manera heteróclita, es decir; si hablamos de la representación de los seres vivos a través de las imágenes, la morfología del cine busca mecanismos como la luz o la disposición del espacio para la personalización de ellos, mientras que el sonido se representa por sonido. De igual manera la memoria auditiva responde de manera diferente a la visual. Podemos pausar una imagen que contiene la totalidad de la representación sobre el marco que la sostiene, como en la pintura por ejemplo, pero no podemos pausar la totalidad de una obra de Mozart, ni siquiera con la ayuda de los aparatos tecnológicos. Es por eso que la música en el cine funciona de manera más rápida que las imágenes o más bien se escapa de ellas, y sólo permanece en nuestra memoria de manera conjunta con la imagen, cuando esta, encuentra correspondencia. Entonces, la experiencia se vuelve mucho más rica y significativa.

“En una imagen cinematográfica en la que normalmente se mueven ciertas cosas, muchas otras pueden permanecer fijas. El sonido, por su parte, implica forzosamente por naturaleza un desplazamiento, siquiera mínimo, una agitación. Tiene sin embargo la capacidad de sugerir la fijeza pero en casos limitados”. (Chion, 1995: 17). Esto nos indica que tanto el sonido como la imagen contienen ritmos diferentes, aunque el sonido se mueva de manera mucho más rápida, nos sería más difícil reconstruir gestos visuales bruscos y violentos, que identificar un pasaje sonoro de la misma naturaleza. Esto es, en parte, porque nuestra percepción para los movimientos rápidos aparecen como una ilusión, de la misma manera que el cine representa en gran parte eso; una ilusión de movimiento. Tendríamos entonces, que parar, como en el cine, cuadro por cuadro para poder aprehender a la imagen que representa el todo del movimiento, al contrario con esto, el sonido, aparece de una manera mucho más nítida, menos difusa y homogénea, no como la descomposición de sus partes.

3. ANTECEDENTES

El cine entendido como el máximo arte de crear y desprender imágenes en movimiento no siempre fue acompañado por música y sonidos tal y como hoy lo conocemos, de ahí tenemos por ejemplo; el cine mudo, que fue una forma de expresión (aunque no desprovista de sonido) que exigía por parte del interprete una lectura de movimientos, que parecería, para nuestra época inclusive, un poco nostálgica.

3.1 El cine mudo, que nunca lo fue

Habría que decir que el cine mudo, nunca lo fue de manera literal, es decir; el cine entendido, también como espacio físico, está compuesto por sonidos, que provenían de todos lados, desde el exterior hasta la contaminación sonora. Inclusive, existieron actores que fueron contratados para recitar los diálogos de la historia, ellos estaban ocultos tras la pantalla doblando lo que sucedía; “Emile Couset ofrece algunos ejemplos de objetos de sonido en una gran sala de inicios de siglo. Para el sonido de lluvia – Cilindros con guisantes secos. Granizo – Granalla de plomo sobre una placa de cinc. Truenos – Carrito de ruedas poligonales arrastrados sobre las placas. Caballos – Cáscara de coco” etc. (Jullier, 2007:8)

Por otra parte, hay que entender que una película no es considerada muda porque los actores no hablen sino por la necesidad de comprender el diálogo o expresiones mediante palabras escritas en rótulos o subtítulos. Esto le agregaba un valor de coherencia a las escenas, alguna veces el rótulo describía la escena que estaba por suceder, y otras veces sobreponía la obviedad de la escena haciendo alusión a una palabra que resaltara el sentido o exagerara el acontecimiento.

El cine mudo, nunca fue silente, inclusive los llamados padres del cine; los Hermanos

Lumière, contrataron músicos para acompañar sus primeras proyecciones.

Técnicamente la dificultad no era grabar sonidos, desde 1877 Edison ya aparecía con su fonógrafo, había aparatos capaces de eso, el problema residía en sincronizar el sonido con la imagen.

3.2 La música en el cine mudo

La música fue incorporada como elemento extra dentro del filme, esto denotó un gran avance a la expresión cinematográfica, las bandas acompañan en vivo y esto servía como hilo conductor y como sostén a la historia.

Inicialmente se acompañaba a las imágenes mediante pianos y gramófonos, muchas veces las melodías eran improvisadas y otras tanto se indicaba el tipo de tempo¹ y sensación que se requería para cada escena, dejando así una idea más clara para la ejecución. Esto era prescrito en los llamados *cue sheets* que eran folletos, que daban indicaciones para el acompañamiento. “Sin embargo para poder comprender la naturaleza de la música de cine, podríamos tener en cuenta una tradición más antigua y que le ha servido de inspiración, la de la música de escena”. (Chion, 1997:38).

Este género tiene sus inicios en la disciplina artística que le antecede: el teatro. Las mismas salas de teatro fueron después ocupadas para salas de cine, y los músicos que interpretaban para teatro, fueron abocados a interpretar también, música de cine.

¹ Tempo: movimiento o aire en terminología musical hacen referencia a la velocidad con la que debe ejecutarse una pieza musical.

Posteriormente se escribieron partituras específicas y destinadas para ciertas películas siguiendo la tradición del teatro en el siglo XVIII. Mientras tanto y no hasta los años 20, la música era arreglada para la ocasión, no era escrita específicamente para el filme.

“El cine empieza como género popular en lugares de encuentro social, llenos de humo y ruido. Más tarde por motivos, no sólo comerciales, sino también ideológicos y culturales, con el fin de atraer gente decente, el cine intentará adquirir lentamente la carta de nobleza”. (Chion, 41:17) Esto afecta directamente la selección de música, y su estilo.

En la misma época en que iniciaba el cine, la “canción” estaba en su apogeo, y ella era utilizada como una forma de propaganda para que la gente entrara en las salas. Se tocaba afuera de ellas y se invitaba mediante la música, a pasar a la gente. Desde entonces, estas dos disciplinas artísticas se verán cara a cara para no soltarse jamás.

Una vez dentro, la sala contaba con diferentes formatos de acompañamiento que iban desde las grandes orquestas, a conjuntos de cámara, y a órganos Wurlitzer, con un gran juego de efectos para diferentes “ruidos” y cantantes que intervenían en el proceso fílmico.

La música no sólo cambió la forma de percibir las primeras imágenes en el cine, sino que también modificó la forma en como el receptor adecuó su comportamiento como espectador. Antes de la música se abucheaba, se comentaba y se reía. El hecho de que la música estuviese presente durante la filmación exigía cierto comportamiento por parte del espectador. Poco a poco el asistente fue forjando una cierta manera de actuar, mientras presenciaba el filme. “La función de la música será la de combatir la contaminación del silencio por unos ruidos incontrolados venidos del exterior, por el vaivén del público de la sala, de las conversaciones, sustituyéndolo por un espacio sonoro organizado” (Chion, 45: 17).

3.3 El cine sonoro

Fue en los años 20 cuando aparecieron los diferentes sistemas de sonorización, basados todos en el gramófono, con los que se realizaron una gran cantidad de películas sonoras. Desde el inicio del cine sonoro, nos encontramos con problemas técnicos como la imposibilidad perfecta de sincronización, entre lo que se veía y lo que se escuchaba, y la restricción de amplificación sonora para poder presentar las películas en grandes teatros.

El cine sonoro data de 1927, su aparición revolucionó la forma en como entenderíamos las imágenes, creando un fenómeno que perduraría hasta nuestros días y que afectaría íntimamente a dos de nuestros sentidos (la vista y el oído), mezclándolos en una relación de por vida.

Uno de los lugares comunes más extendidos a propósito del cine, consiste en imaginar que un buen día las sombras eléctricas en la pantalla empezaron a hablar de pronto, y que todo un mundo pasó del silencio a la cacofonía. El cantor del jazz (*The jazz Singer*) filme de Alan Crossland es tan solo el primer largometraje de ficción realizado con sonido sincronizado, el detalle tiene su importancia. (Jullier, 2007: 7).

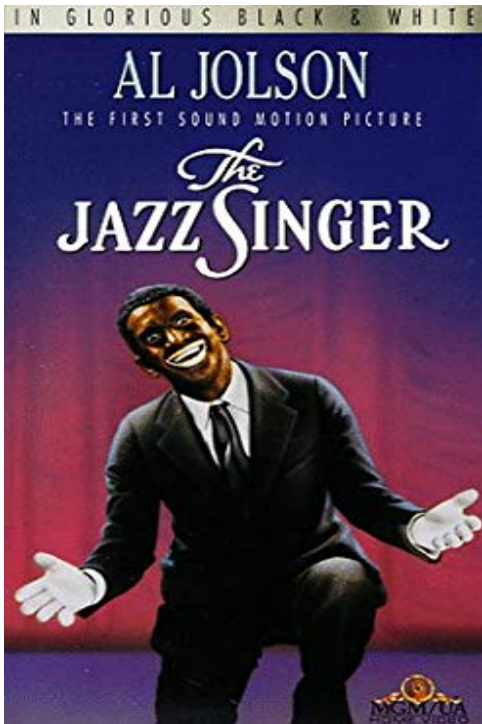


Figura 3. The Jazz Singer. Crossland. <https://frametrek.com/catalog/the-jazz-singer-1927/>.

El cine sonoro implicó un cambio en la forma de trabajo, los micrófonos captaban todo, así que todo lo demás, excepto los actores, debía permanecer en silencio, inclusive una cámara en movimiento suponía un ruido terrible en la grabación, por lo que se optó por movimientos mucho más dóciles y gentiles. “La aparición del cine sonoro supuso el pánico de los actores, quienes podían perder su trabajo si su voz no era adecuada. Algunos especialistas en la técnica cinematográfica se pusieron en contra de la novedad, argumentando que el cine sonoro perdía la unidad y armonía del cine mudo”. Ramón Alcaraz (2019) *Del cine mudo al sonoro* Recuperado de www.opcion.itam.mx/?p=2301.

Los actores tuvieron que aprender a recitar e imitar la voz. Los encuadres se realizaban lo más cerca de sus cabezas para poder captar con los micrófonos la voz, la locación de las escenas, era en donde mejor se escuchaba la voz, y quizás lo más grave de todo, las películas dejaron de ser universales, con el lenguaje y sonoridad, vino la exclusión pero también, otro tipo de oportunidad de trabajo: el doblaje.

También hubo procesos híbridos o mixtos, es decir; la sala continuaba tocando por momentos, mientras en otros paraba para que la música grabada interviniera. En ese, entonces le llamaban música mecánica. “Este periodo es igualmente dramático para los músicos de orquesta de cine, que son despedidos en masa.” (Chion, 1997: 81).

Los músicos indignados por tal transformación solían llamar a esta forma “música en conserva”. Muchos de ellos perdieron su trabajo, algunos de ellos lo recuperaron en los estudios, grabando la música para las películas.

Hay también algunas otras excepciones por ejemplo: “En un segundo filme sonoro, *Murder* (1930), Hitchcock encuentra la manera de utilizar la orquesta del estudio londinense en que trabaja. Les hace tocar en directo, en el rodaje. el preludio de *Tristán*, que se supone que está sonando por la radio encendida en el apartamento del protagonista mientras éste se afeita.” (Chion, 1997: 82).

En mayor o menor medida el cine sonoro cambió la manera y el ritmo en que sucedían las escenas, la forma narrativa se volvió más fluida, ya no había corte entre escena y rótulo, todo se percibía sobre el mismo cuadro, todo sucedía en el mismo instante en que se pronunciaba.

“Si el cine mudo duró más de 30 años, bastó poco tiempo para que se impusiera el sonoro, y el séptimo arte (todavía en blanco y negro eso sí) Iniciara una nueva época de esplendor.”

Ramón Alcaraz (2019) *Del cine mudo al sonoro* Recuperado de www.opcion.itam.mx/?p=2301.

4. La música en la pantalla

El cine sonoro se volvió único en el sentido de que cada película tenía su música, la identidad de la película ya perseguía otros fines, el de diferenciarse no sólo por la trama, sino por su sonoridad y por su contenido musical, una música que ya no iba a variar según la sala o los medios, sino que permanecería ligada a ella para siempre.

En los años 30 en Estados Unidos, Hollywood haría una apuesta hacia el cine sonoro, vislumbrando su potencialidad para poder acentuar, describir ambientes y personajes, enlazar secuencias y darle un carácter específico a la película.

Una de las premisas que tuvo Hollywood fue el de anticipar al espectador mediante la música al género que la película iba a tratar, si veía una escena cómica, la música debía ser alegre, si era una escena del viejo oeste, la música eran viejas canciones tradicionales norteamericanas, una escena lúgubre debía estar escrita en tono menor, y así poco a poco Hollywood impuso, la manera establecida, para que ciertos canones musicales correspondieran a comportamientos establecidos.

Respecto a los instrumentos

Estamos hablando de los años 20, en ese entonces todo se grababa en un sólo canal, las orquestas debían grabar todo junto y con precisión, esto aunaba problemas de individualidad, creando una masa sonora homogénea y difusa. “Debido a la baja calidad de los micrófonos

de la época no era posible registrar el sonido de ciertos instrumentos como el oboe y la flauta. Esto obligaba a los compositores a adaptar las partituras para prever y resolver problemas técnicos privilegiándole más bien el uso de instrumentos de testituras medias, como el piano y los violines.” (Cisneros, 2004: 73).

Estos dos instrumentos (Piano y violín) siguen instaurados hasta la fecha como los instrumentos más recurridos para la musicalización de películas, basta con ver *Psicosis* de Hitchcock (1960) para saber que el estacato de los violines (Ataque percutido de las cuerdas) se quedaría hasta nuestros tiempos como una formula recurrida para incitar el suspenso, usada también después por *Jaws*, Tiburón en 1975.

5. Tipologías y Funciones

“El sonido no actúa en función de la imagen y dependiendo de ella, sino que actúa como ella y a la vez que ella, aportando información que el receptor va a procesar de manera complementaria en función de su tendencia natural a la coherencia perceptiva.” (Rodriguez Bravo, 1998: 221).

La música y los sonidos se presentan en las películas de diversas maneras, resulta interesante saber que la música nunca aparece desadvertida, sino que permanece subcutánea, pero siempre presente. Aunque uno no sea conciencia de ello, los sonidos surgen de manera subliminal envolviéndonos dentro de la trama, mucho más de lo que podríamos imaginar.

La música es capaz de narrar y describir mediante sus infinitas posibilidades de lenguaje, lo que está sucediendo, lo que sucedió, o está por suceder, en ese sentido, la música funciona de manera multi-dimensional, carece de un período y se mueve libremente entre el tiempo.

“Por último, cabe señalar que la banda sonora de toda película está compuesta por tres elementos: diálogos, sonidos, y música. Todos están muy ligados entre sí.” (Cisneros, 2004: 185)

A continuación haremos una breve clasificación de las diversas formas en como la música se manifiesta dentro del cine. Haciendo claro el uso de ella, con base a su funcionalidad.

Uno de los principios fundamentales de la música aplicada a la imagen consiste en un efecto simbiótico de acción y reacción: cuando una música se superpone a una imagen siempre la modifica de alguna manera de la misma forma que la imagen modifica la recepción de la música. Gracias a este principio, la música de cine y en concreto la música incidental, se sitúa en el film no de forma arbitraria, sino con una *intencionalidad funcional*. (Fraile, 2007: 532).

- Música diegética.

Es una música y sonidos que sucede dentro del filme, los personajes la escuchan y pueden interactuar con ella. La música puede salir de diversas fuentes, un piano, una televisión, una orquesta. También se manifiesta como diálogos de los personajes, el sonido de una llave de baño etc. “Se produce en el espacio sonoro de la diégesis, al que pertenecen también los diálogos y los sonidos de sala.” (Fraile, 2007: 529).

- Sonidos no diegéticos

Son sonidos que no afectan a los personajes o a la trama en particular, son sonidos que están designados para el espectador que ve la película, pero que no tienen coherencia o no siguen un hilo con la película. “La lógica del filme nos deja entender que la música está allí, y que es adecuada para el lugar.” (Cisneros, 2004: 187).

- Sonido ambiental o ambientación.

Es la atmósfera filmica que concierne a un tiempo y lugar.

“Esta función depende de los códigos culturales, y el subconsciente cultural.” (Fraile, 2007: 533)

También se utiliza como una forma de contextualización, por ejemplo: el sonido del viento con eco, nos puede remitir a un lugar desolado, o gélido.

- Paralelismo

Se construye sobre una sincronía conceptual, donde un sonido apoya la imagen y es sincrónico a la acción. Teresa Fraile nos comenta que este tipo de música también puede llamarse *música empática*.

- De enlace o continuidad

Sirve para unir escenas y acontecimientos, muchas veces se utiliza de puente entre los tiempos que existen en las diferentes escenas, suele ser una pieza atemporal, que se mueve organizando, y dando sentido a la narración.

- Sincrónica

Los sonidos se acentúan junto con la imagen, y entretejen una relación íntima de articulación. Por ejemplo, el pulso de la música se puede sincronizar con el correr de alguien.

- Identificadora

Es una música que se relaciona con una persona, lugar o sucesos, son sonidos que otorgan, sentido de identidad y pertenencia. Un ejemplo de esta categoría, fue el uso que el compositor John Williams acuñó en la película *Star Wars*, dándole un tema a cada personaje, diferenciándolo de los demás y dándole un fuerte sentido de identificación, haciendo uso de *leitmotiv* (sonido o secuencia tonal corta).

- De contraste

El sonido expresa lo contrario a la imagen, y viceversa. Una escena vertiginosa de matanza y violencia mientras sucede una música tranquila y relajada.

- Sincreisis

“Es un momento relevante de encuentro sincrónico entre un instante sonoro y un instante visual.” (Chion, 1993: 53). Este encuentro desencadena otro tipo de sensaciones, impactos y efectos que afectan al filme, y al espectador en su memoria. La sensación puede acompañarlo en escenas futuras, e intervenir en su manera de aprehensión.

CAPÍTULO III

LA MÚSICA COMO LENGUAJE COMUNICATIVO

Primero y antes del habla, habría que imaginarse al hombre descubriendo el sonido a través de la naturaleza. Hablamos de sonidos como los que emite una tormenta, el golpe de una piedra contra otra, el susurro del viento, el rugido de un león, el cauce del agua, el viento, el canto de las aves, etc. Desde tiempos antiquísimos el hombre reconoció en estos sonidos una especie de advertencia, una forma, y un código que si ponía la atención necesaria en ello, podría salvarle la vida; el sonido le indicó cuando cazar, cuando huir, cuando refugiarse, etc. “Con anterioridad al dominio de la propia fonación, y del desarrollo de lenguajes orales, parece haber existido una larga tradición de sonidos rítmicos, producidos por medios naturales, que habrían servido de acompañamiento a las actividades cotidianas.” (Barthes, 2002:246; Mauss, 1974:200).

Poco a poco, estas expresiones sonoras alcanzaron una funcionalidad social, se volvieron un factor de cohesión social, a partir de la necesidad y la concentración de intereses grupales.

Al cabo de un tiempo estos sonidos encontraron a *la música*, que sería la máxima expresión estética de combinación de sonidos en armonía.

Desde entonces la música ordenó su mundo de diferente manera, guió sus rituales y sus danzas, sus ritmos y sus estaciones, calmó sus impulsos, desencadenó otros, sirvió de himno y de augurio, lo diferenció de otras culturas, se expresó sin la necesidad de las palabras, forjó su identidad, su cultura, su individualidad y sus emociones.

La música fue el umbral que atravesaron los hombres para encontrarse, por medio de sonidos en otros mundos y en otros tiempos.

1. Lenguaje y música

Según Vidal Lamíquiz, en una consideración amplia, el lenguaje humano es cualquier medio de comunicación entre los hombres, seres vivos. Y con más precisión; sistema de signos que expresan ideas a través de un mensaje, ligado a una actividad interior humana.

Es a través del lenguaje que se intuye, se responde. “En rigor, el lenguaje corresponde a una secuencia de señales organizadas, conforme a las reglas de un código, y presupone, operaciones de codificación y decodificación.” (Gértudrix Barrio, 2002: 27).

Con frecuencia utilizamos la expresión “lenguaje musical” pero ¿Es realmente la música un lenguaje? Sobre esto el bajista Victor Wooten nos comenta: “La música es un lenguaje, ambos; música y lenguaje verbal, sirven al mismo propósito, son, formas de expresión. Pueden usarse como una forma de comunicación, pueden leerse y escribirse, pueden hacerte reír o llorar, hacerte pensar y cuestionarte, y ambas, sin duda pueden hacerte mover.” (2013: Ted Talk).

Sobre esta aproximación Wooten nos remite a la experiencia de aprendizaje del lenguaje durante los primeros, años. Uno aprende a hablar, escuchando y hablando con otros, y al término de poco tiempo, puede comunicar ideas lógicas y estructuradas. La música se aprende de la misma manera, si seguimos este modelo, la música surge en colaboración con los otros (nuestros mayores), es una transmisión oral y auditiva, que también presenta un código, de la misma manera que el habla. En ese sentido, aprendemos música de la misma manera que cualquier idioma.

Desde otra perspectiva, y volviendo a la pregunta si la música debería ser considerada o no, un lenguaje, nos encontramos frente a dos posturas:

1. Los *formalistas* declaran que la música no expresa nada ajeno a ella, ya que argumentan que el significante de la música como signo no consumado y definido, carece de significado objetivo, y el hacer explícito de estas estructuras, sólo rebaja el valor infinito de significados que la música propone. “La música es el arte más abstracto [...] La expresión musical no necesita manifestarse por un medio de una forma exterior [...] La música, en efecto, posee, y por naturaleza, autonomía figurativa, pero no plena autonomía significativa.” (Rubert de Ventós, 1978:47-49)
2. Los *contenidistas*, afirman que la música puede referirse a un mundo que no sólo se reduce a los sonidos, sino que vincula a las emociones con estos y nos transporta a diferentes estados y lugares, aunque exponen que la música no tiene estrictamente una estructura lingüística, no pueden negar su capacidad comunicativa y por tanto semiótica. Sobre esto, “Butor por su parte indica que la música permite y exige el desarrollo del lenguaje, pero jamás podrá ser agotada por éste.” (Gértrudix, Barrio, 2003:17).

La intención en cuanto a lenguaje, es poder encontrar, una gramática, un vocabulario y sintaxis coincidente, entre la operación natural del lenguaje, y el lenguaje artístico. Aunque habría que tener en cuenta que el lenguaje artístico se genera desde su especificidad, en otras palabras, desde su “indeterminación, ambigüedad, y profundidad expresiva del arte.” (Fubini)

Richard Wagner declaraba con su famosa frase “la música es un lenguaje universal” que la música podía traspasar las barreras culturales, y que podía ser entendida por personas ajenas a su remitente, ya que el sonido afectaba directamente a nuestro sistema emocional, y nos podía vincular mediante reacciones a experiencias y emociones humanas.

La música puede ser considerada medio de comunicación en medida que utiliza el modelo clásico de circuito de comunicación; un código con carácter representativo, un emisor-intérprete, un receptor-oyente, un canal, un soporte material, y un contexto.

La comunicabilidad de la música debe asumirse desde postulados que integren ambas tendencias, el lenguaje musical desde la estructura propia artística onírica poética y ambigua, y desde su capacidad para integrar un gramática que pueda vincular su sentido con el lenguaje natural. Aún así hay que tomar precauciones a la hora de establecer analogías entre la música y la lingüística. “Mientras la función del signo verbal es designar y nombrar, la del signo musical es expresar.” (Gértrudix, Barrio, 2003: 31).

2. Una aproximación desde Shopenhauer

Shopenhauer definía a la contemplación estética del arte como una forma de liberarnos de la razón, del tedio, y así de alguna manera, de uno mismo y de la voluntad. La idea para Shopenhauer, era que el arte constataba una forma de liberación en cuanto se acercara más a la condición humana, como en la *tragedia*.

Para Shopenhauer la música era el mejor modo de entrar en la verdad, ya que para él no emitía ni representaba una idea del mundo, ya que es demasiado genérica e inconcreta, sin embargo, remitía en el hombre de manera potente y magnífica. Para él, la música no significa sus relaciones numéricas en cuanto a signo, sino que expresa un contenido más allá.

“Si la música no expresa objetivaciones de la voluntad si siquiera generalísimas, entonces es que expresa algo más allá de las Ideas: pues bien, lo que es la Voluntad pura misma; esto es, nada menos que la raíz última del mundo, y fuera de toda organización ideal concreta.

Como no copia ideas concretas, su efecto “es más poderoso y penetrante que las demás artes.” (Vidal Peña, 1978: 32).

Para Shopenhauer en el compositor yacen ideas que él no llega a comprender por medio de la razón, la música es una forma de expresar ese mundo y esas ideas. Así dice que las posibilidades expresivas de la música son superiores a las del concepto, pues este tiene un límite, mientras la música expande sus significados infinitos.

Según Shopenhauer, todo intento por dotar a la música de un contenido representativo concreto, rebaja inmediatamente su valor subjetivo. La grandeza de la música reside en que se otorga como forma de sentimiento, que es ninguno en particular. Esa forma de sentimiento expresa para él, a la voluntad última.

Podríamos entonces, constatar que Shopenhauer es formalista en cuanto cree en la música, como una fuerza y voluntad última desprovista de cualquier idea o forma de representación del mundo o la razón.

3. El imaginario sonoro

Una comunidad reposa y se sustenta sobre diferentes características en conjunto, una de ellas es el sistema simbólico-sonoro, que se traduce como un conjunto de sonidos que identifica, vincula e integra a un grupo en particular. Este fenómeno acústico – mental contribuye a la vinculación de nuestra realidad, siendo este; sonido y explicación. “Por otra parte, el imaginario sonoro es un repertorio amplio de elementos acústicos de una comunidad, presentes en la vida diaria, sonidos tan cotidianos como el de las campanas de la iglesia, el pregón del tamalero o la corneta del panadero.” (Portillo, 2015: 2)

Este portafolio acústico funciona como una expresión comunitaria, son himnos que reconocemos y heredamos de manera oral, están cargados de gran contenido emocional, e histórico. Cumplen una función en específico; una declaración de amor, una proclamación, la venta de algún producto, una alarma, un anuncio, un evento, una celebración, etc.

Muchos de estos sonidos se popularizan en colonias, mercados, o centros comerciales. Son parte de la expresión de cada uno de los grupos culturales, que conviven en un espacio en común. Estos sonidos ayudan a definir el tiempo y el espacio en el que se vive.

Están también los sonidos imaginados, algunos ejemplos son: los lamentos de seres fantasmales, el mítico grito de Dolores, o algunos que con el devenir del tiempo han desaparecido pero permanecen en la memoria.

Todos estos elementos conforman un poderoso sistema simbólico sonoro que ayuda a dar cohesión a una sociedad, para esto, Benedict Anderson menciona que el sonido hace posible imaginar una comunidad, refiriéndose principalmente a la lengua, así, en conjunción con los elementos mencionados, se fortalece el imaginario sonoro que permite inventar a la comunidad, constituyendo un hecho sonoro acompañante de las figuras mentales que contribuyen a un proceso cognoscitivo de simbolización. (Portillo, 2015:2).

4. El símbolo

Podríamos definir el símbolo en dos dimensiones. Uno que sucede de manera análoga y literal, y otro que funciona de manera metafórica y digital.

El símbolo en términos generales puede ser definido como aquel signo cuyo significado representa cierto signo de otro plano o de otra lengua. Pero podría ser, también la tradición de interpretación del símbolo como expresión sígnica de una suprema y absoluta esencia no sígnica.

“En el primer caso, el significado simbólico adquiere un marcado carácter racional y se interpreta como el medio de una traducción adecuada del plano de la expresión al plano del contenido. En el segundo caso, el contenido de manera irracional irradia a través de la expresión y cumple el papel como de puente del mundo racional al mundo místico.” (Lotman, 2002: 2).

Sobre esto, podríamos decir que un símbolo sirve como un contenedor de información que representa otra. Los símbolos transportan esquemas, textos, argumentos, ideas, religiones, pensamientos. Son un *continuum* (experiencias a lo largo del proceso de evolución) muy estable dentro de la cultura.

El símbolo extiende su significado reconociéndose en la mitología griega, por su capacidad de personificar a seres alegóricos. Los seres, en ese sentido, no sólo deben ser tratados por lo que significan, sino también por lo que son. Por ejemplo, Apolo es la fuerza y belleza masculina, y no sólo lo significa. Lo es.

“De allí que Schelling puede explicar la palabra germana para símbolo *Sinnbild* (que podría traducirse literalmente como imagen de sentido), como aquello que apela a algo tan concreto y tan idéntico a sí mismo como una imagen y sin embargo tan general y lleno de sentido como el concepto.” (Bertucci, 2006: 4).

El símbolo también funciona de manera metafísica en cuanto nos remite de un plano visible o táctil, a mundos invisibles, y en contraposición, el símbolo también actúa como una forma de exteriorizar los mundos e ideas interiores, es una meta-traducción de los pensamientos, a la dialéctica y a lo visual. Aristóteles afirmaba que no se piensa sin imágenes, que pensar es ver.

Para Ricoeur (filósofo y antropólogo francés) el símbolo debe contener tres dimensiones: Dimensión Cósmica, Psíquica (onírica) y Poética.

Dimensión Cómica

Afirmando que los primeros símbolos que aparecen son de realidades cósmicas. Ricoeur incluso se pregunta si el símbolo surge antes del lenguaje como medio de expresión. Lo cósmico se refiere a la lectura de lo sagrado en el mundo, elementos como: el sol, aire, tierra. Lo sagrado se muestra como una manifestación del cosmos. Este apartado responde a una cosmovisión cultural. El tabú por ejemplo, es una consideración cósmica en cuanto a las culturas arcaicas se refieren a lo prohibido, que es lo que juega dentro de los territorios de lo desconocido y lo tenebroso.

Función psíquica

Onírico en cuanto a que permanece y se manifiesta en el inconsciente como arquetipo y forma. “Nuestras arqueologías privadas hunden sus raíces, en representaciones que son comunes a una determinada cultura y su folklore, pero que a través de éste, participan del folklore de la humanidad.” (Marie France, 2012: 30).

Función poética

El símbolo emerge como lengua expresiva que vincula mediante metáforas una representación de la realidad que al mismo tiempo la sublima, elevándola al “como si” más que al “que”. “La imagen poética está mucho más cerca del verbo que del retrato, nos expresa a nosotros mismos haciendo que no volvamos lo que ella expresa” (Marie France, 2012: 30).

El signo aparece de manera obvia en cuanto sea claro el código sobre el que se presenta, pero el símbolo se muestra como una manera más profunda de significar no sólo lo que representa, sino lo que subyace debajo de la palabra, como medio de narración. Por ejemplo: virginidad representa a una cosa sin alteración desde su origen. Pero la misma palabra también nos remite a un discurso de pureza y de inocencia. En ese sentido el símbolo carga en sí, un nivel más profundo de significación.

5. La música como signo

Desde la mañana, hasta el anochecer vivimos rodeados de mensajes musicales producidos por diferentes fuentes sonoras. Todos ellos llevan de manera intrínseca, un mensaje que decir, algo que expresar; el despertador, la alarma, la campana de la basura, la televisión, el radio, los tonos de llamadas, los mensajes del celular, los mensajes publicitarios, el cine, etc.

Los signos funcionan como una unidad capaz de funcionar como una expresión de algo más. El proceso para su codificación, consiste en la expresión de caracteres según las normas de un código determinado, que reúne en su seno un conjunto de reglas empleadas para la representación de datos. Un sistema de signos y normas permite, comprender un mensaje bajo una resolución establecida. “Según Mitry, un código es, conforme a un consenso social, «la atribución arbitraria, impuesta y obligatoria de una función práctica en un sistema de signos dados.” (Gertúdriz, 2002; 151).

Según Eco, la idea de signo no se basa en la igualdad, sino en la dinámica de semiosis entre objeto y representación. Eco considera a los signos como fuerza social, y no como una representación, sino como un organismo que posee sus propia naturaleza y forma de expresión. Gértudrix Barrio nos comenta que mientras la función de signo verbal es designar y nombrar, la del signo musical es expresar. Para que la música tenga la capacidad

comunicativa de signo, necesita de un receptor, no hay comunicación si no hay transferencia de energía significativa al otro, esto a la vez, mide sus competencias, en cuanto a la comprensión, para establecer relaciones lógicas de código.

“Adhesión a una convención probabilística: relaciones orgánicas de contexto – Cierta redundancia que remite la necesidad del oído de buscar el camino más sencillo de acuerdo con un índice de racionalidad, basado en los objetivos y en las convenciones lingüísticas asimiladas” (Gértudrix Barrio, 2002: 39).

Cuando una pieza logra concentrar todo su sentido en un extracto o frase entonces tiene la virtud de símbolo. Como por ejemplo; los himnos entendidos como signos musicales, funcionan como una ruta de pertenencia e identificación para diferentes grupos sociales o etnias. El sentido social de la música abarca un colectivo sonoro, que afecta a un grupo que posee las competencias necesarias, para comprender al sonido más allá de su significante (fuerza acústica).

“Ningún objeto o cosa tiene existencia para nosotros a menos que signifique algo. La música, de este modo, media entre los valores (sean estéticos, ideológicos, etc.) y los objetos fijados, ya hechos. De hecho, la música como signo proporciona un caso ideal de lo que es significativo y comunicativo y, por tanto, de lo que es *semiótico* por excelencia.” (Tarasti, 1994:38).

Podemos entender a la traducción de la música y su capacidad de interpretación desde dos nichos:

- El primero; desde la idea de la representación musical mediante la idealización y visualización del contenido sonoro como una manera de representar ideas y emociones. Llamaremos a este medio: Medio digital.

- El segundo; desde el medio gráfico para plasmar la transmisión de contenido cognitivo, es decir; desde la escritura meramente musical. Llamaremos a la notación musical: Medio análogo.

El sistema que es descrito como “notación musical” pertenece a una lógica que articula cada signo con un sonido, esto permea en el dibujo del plano, sobre el cual, el diseño sonoro se despliega para su utilización e interpretación. Un músico aprende a codificar estas articulaciones para su uso e interpretación, en ellas va implícito conceptos musicales como: altura, timbre, tempo, ritmo, estilo etc. Esta traducción de significantes, representa un fenómeno semiótico por excelencia.

“En la lingüística podemos describir como lo hizo el lingüista Ferdinand de Saussure, a las palabras como un sistema de unidades que constan de dos caras: el significante (el sonido – imagen acústica) y el significado (el sentido o concepto).” (Tarasti,1994:39).

Aquí es importante recordar que Saussure impone sus conceptos desde un marco lingüístico, y la música en este caso funciona como una meta-lengua. Las relaciones con su referéndum son laberínticas debido a su estructura “abierta”, si quisiéramos hacer una comparación, en tanto la música como lenguaje, con la teoría de Saussure, sería muy difícil conseguir una conciliación, ya que por un lado el significante, podría ser el contenido sonoro o la música, pero por otro lado el significado, recae en la ambigüedad de código, esto vuelve a su interpretación difusa. En otras palabras: la música provee un universo de significados para cada persona, aunque no por eso, se le puede negar su sentido comunicativo y expresivo.

La materia musical puede funcionar como señal estimulativa de diversas sensaciones, susceptibles de ser descriptivas pero no cosificadas. A menos que se tenga un referente claro y una aproximación a la cultura y a las intenciones del autor. El receptor proyectará individual y colectivamente su afectividad, que dependerá de su bagaje personal y grupal, éste será

marcado por los parámetros espacio temporales y culturales que determinan los contextos de la audición presente.

5.1 Ambigüedad y subjetividad del signo

Hemos mencionado que cosificar el significado de la música, resulta complejo, y desde una perspectiva “formalista” le resta su valor de sistema abierto. Comúnmente los términos “ambigüedad”, “subjetividad”, “difusión” causan cierto rechazo por el grupo de la ciencia, justamente por su falta objetiva, y por su código no claro. Hemos aquí de rescatar lo que Eco, nos comentan acerca del valor de dichos términos, en su escrito; *El texto estético como ejemplo de invención*.

“El uso del texto estético, merece atención por varias razones. Un texto estético supone un trabajo particular, es decir, una manipulación de la expresión, dicha manipulación, provoca, un reajuste de contenido.” (Eco, 1976: 367).

En la medida en que el emisor aspira a estimular un trabajo interpretativo, el destinatario enfocará sus resoluciones en potencialidades interpretativas, y en la auto-reflexión, buscando en sí, posibles lógicas que articulen retículos comunicativos.

Croce nos menciona del carácter cósmico del arte: cualquier representación artística auténtica es en sí misma el universo, el universo en esa forma individual, esa forma individual como el universo. Aunque esta aproximación puede parecer exagerada y romántica, no niega una sensación que muchos han sentido ante obras de arte.

“Desde el punto de vista semiótico, la ambigüedad puede definirse como violación de las reglas de código.” (Eco, 2000: 369) En ese sentido, y volviendo a la música hay que remitir que no todos los tipos de ambigüedad producen efecto estético. Lo que logra la estética, es la desviación de la forma y la lucha por modificar el lenguaje de un modo bello.

Por otra parte, la ambigüedad es un artificio muy importante, porque hace de vestíbulo para la experiencia estética, cuando, en lugar de producir puro desorden, aquella atrae la atención del destinatario y lo coloca en situación interpretativa, el destinatario se ve estimulado a examinar la flexibilidad y la potencialidad del texto que interpreta, así como las del código que se refiere. (Eco, 2000: 370).

Un artista expresa lo cotidiano en un meta-lenguaje, esto nos da la sensación de desarraigo, y nos obliga a mirar de modo diferente la cosa representada, así como sus códigos y su medio. Puede que el destinatario, crea que está interpretando de manera correcta lo que el autor quiso decir, o puede introducir nuevas posibilidades interpretativas. Aún haciendo esto no traiciona las intenciones del autor, ya que establece una dialéctica, entre fidelidad, y libertad.

La música en este caso, pudiera resultar un *proceso no estructurado de interacción comunicativa*.

5.2 Estandarización emotiva/simbólica

También habría que decir que los significados que responden a la música, como formas de reacción expresión y emotividad, no son “espontáneas y difusas” sino que apelan a modos de conducta ya convencionalizados, dentro de una estructura particular. No son universales.

Esta circunstancia explicaría la concurrencia de diferentes expresiones musicales, en determinadas culturas, para emular una misma emoción. En segundo lugar, estas expresiones convencionalizadas de los estados de ánimo tienden a estandarizarse, lo que retroalimenta su funcionalidad; de tal modo que, “cuando dichas asociaciones se vuelven habituales, la presencia del estímulo musical apropiado evocará, generalmente de forma automática, la respuesta del estado de ánimo acostumbrado”. De esta forma, la respuesta a la materia musical se construye socialmente, al igual que otras manifestaciones relevantes, a partir de *redes relacionales* que transitan entre lo individual y lo colectivo. (Vázquez Medel, 2003:25).

Desde este punto de vista, las aceptaciones de las formas de conducta que recibe el individuo como posibles son siempre secundadas, bajo el consenso colectivo, es decir; hay ciertas músicas que son aceptadas, bajo ciertos patrones de comportamiento. La significación colectiva, pre-dispone a la significación individual de la obra, esto se enjuicia dentro de un espacio-tiempo determinado, que tiene que ver con los valores culturales de la época.

La connotación queda acotada no sólo por las competencias musicales sino por la significación colectiva que induce a ciertas respuestas.

Deryck Cooke realizó un exhaustivo estudio en 1959, en el cual proponía que la música tenía la capacidad de evocar emociones similares en cuanto a estructuras musicales. Él creía en la capacidad semántica en la música de designar a las estructuras como emociones.

Desde este postulado, podríamos considerar que la música y ciertas expresiones de ella comenzaron a estandarizarse para emociones específicas, hay que tener muy en cuenta que esta consideración debe hacerse sobre un contexto definido, es decir, sobre una cultura y sobre una temporalidad específica, también esta postura supone ciertas competencias auditivas. La primera y quizás la más importante es empezar por reconocer en los sonidos; música. Esto atribuye a coherencias auditivas, que no sólo suenan como accidentes sonoros, sino que poseen una lógica estructural. Es la capacidad de “ver en” atribuciones denotativas y connotativas. Estas facultades dependen de la cultura y de la educación.

“Oír los sonidos como tonos musicales equivale a escucharlos, como posibles puntos de intersección de un continuo entre música y vida, en el cual los sonidos se perciben como tonos, en tanto se conectan con otras dimensiones musicales, y extra musicales de la experiencia del oyente.” (Marrades Millet, 2000:19).

Por lo tanto podemos decir de manera reiterativa, que la comprensión del significado musical o la experiencia, de los sonidos como música, depende de la capacidad del oyente para establecer conexiones, entre su percepción de los sonidos como tonos musicales, su experiencia, su formación, y sus gustos.

Las implicaciones que tiene oír los sonidos, como tonos musicales, en el sentido apuntado, vienen definidas, por lo que ese bagaje nos permite esperar, con respecto a los sonidos. Tales expectativas no apuntan solamente a algo auditivo, sino que nos revelan también otros aspectos de nuestra relación con el mundo. (Marrades Millet: 2000:20).

6. Aproximación desde la semiótica lingüística

Según Peirce, el signo atraviesa tres etapas de reconocimiento. Justo podemos explicar esto de manera musical:

1. Primeridad. La primera impresión a nivel emotivo y caótico.
2. Segundaridad. Identificación de la pieza.
3. Terceridad. Conclusiones en cuanto al estilo y estructura.

“Según Peirce, el signo total está compuesto por tres entidades: el *Objeto* al que el signo se refiere; el *representamen*, esto es, el propio signo; y el *interpretante*, un signo secundario mediante el que unimos mentalmente el *representamen* a su objeto.” (Tarasti, 1994:46).

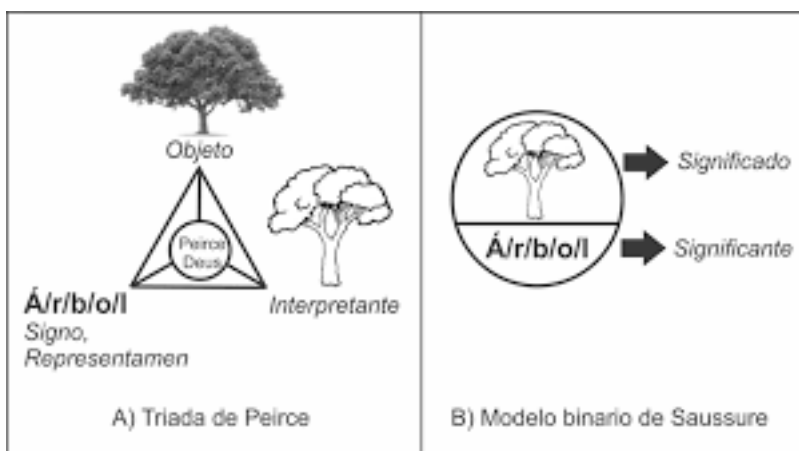


Figura 4. Triada Peirciana (Federico, Anderson) tomado de

<https://www.monografias.com/docs111/charles-s-peirce-y-signo-tres-metodologia-semiologica-disenadores/charles-s-peirce-y-signo-tres-metodologia-semiologica-disenadores.shtml> (Marzo,2011)

Pierce postula que el signo está relacionado de tres maneras con el objeto.

- La primera está descrita como icono en cuanto a la similitud con el objeto.
- La segunda como una contigüidad entre el objeto y su representación.

- La tercera como símbolo siendo este una construcción que existe por convicción, más aún no tiene un vínculo con el objeto. Los símbolos pueden aparecer de manera arbitraria, a excepción de las onomatopeya. (que es una palabra que tiene sonido que se asemejan a lo que significa)

7. Resignificación: Barthes

Primero habría que destituir la idea de que la expresión de semiosis sucede, sólo a través de las palabras, si bien para Saussure el lenguaje fue el modelo principal de este estudio, habría que entender que todo, en cuanto nos comunica tiene la capacidad de signo.

A pesar de que la música no contiene un referente claro, no se le puede negar su valor comunicativo, y su intención de expresar “algo”, de hecho en una consideración estricta, cualquier cosa que exprese algo más, ya contiene la capacidad de signo. La intención del signo musical (digital) no es nombrar, ni delimitar mediante conceptos los significados, sino expresar y crear una reacción afectiva.

Pierce postulaba ya el meta-sentido que podrían tener las relaciones culturales con el signo que representaban y Barthes decía que todo lo que nos rodea puede servirnos como comunicación. Para él, un mensaje lingüístico, puede fungir de dos maneras; como anclaje o como relevo.

- En el *anclaje*, un signo se une a otro signo semiótico. El texto ancla significado a la imagen.
- El *relevo* funciona controlando el poder proyectivo de la imagen, es una guía para que el lector otorgue ciertos significados y evite otros. Esto puede crear ambigüedad.

Por ejemplo:

En la música donde la letra de una canción, (como primer signo), se expresa de manera alegre, entonces relega a la armonía (como segundo signo), a una expresión de acordes mayores y ritmo continuo. Es decir; el signo lingüístico somete al signo sonoro.

Tomemos por ejemplo *I can see clearly now* de Jimmy Cliff:

En este ejemplo la armonía esta sujeta a la expresividad del contenido lingüístico que hace alusión a un sentimiento de esperanza, y superioridad de adversidades. A continuación se presenta un fragmento de la letra, y después un fragmento descrito en notación musical para establecer su relación.

“I can see clearly now the rain is gone

I can see all obstacles in my way

Gone are the dark clouds that had me blind

It's gonna be a bright (bright)

Bright (bright) sunshiny day”.

I CAN SEE CLEARLY NOW

1

Words and Music by
JOHNNY NASH

With movement

mf

D

D G D

I can see clear - ly now, _ the rain _ has gone. _
I think I can make _ it now, _ the pain _ has gone. _

I can see all _ ob - sta - cles _
All of the bad _ feel - ings have _

A D

in my way. _ Gone are the dark _
dis - ap - peared. _ Here is that rain -

© 1972 (Renewed) NASHCO MUSIC
All Rights Reserved Used by Permission
HAGEL
www.HAGESHOP.de

Fig. 5 Partitura I Can See Clearly Now, Hal Leonard. Tomado de https://www.sheetmusicdirect.com/es-ES/se/ID_No/93401/Product.aspx (Feb, 2008)

La armonía queda sujeta a la expresión lingüística creando coherencia entre letra y armonía.

- El relevo añade un sentido de contradicción, cuando va en sentido contrario del contenido lingüístico. En el relevo es donde se crean los re-significados.

Pongamos por ejemplo: *Rebelión (No le pegue a la negra)* de Joe Arroyo

En este caso el primer signo, que se expresa como lingüístico, narra el abuso por parte de un español golpeando a su esclava africana. En cierto sentido la expresión de esta letra es de tragedia, pero la música se expresa de manera festiva y alegre, el estilo es salsa. Es decir va en contra de lo que el primer signo expresa, re-significando así su sentido.

REBELION

PIANO

JOE ARROYO

Clave 2-3

B \flat A \flat B \flat Cm

B \flat 7 Cm B \flat 7 1. Cm

Voz 2 3 3

B \flat Cm B \flat 7

A \flat 7 G7 Cm

B \flat 7 Cm B \flat 7

Cm

AL

3 PREGON - CORO Y TROMPETA B \flat

CORO B \flat - 4 x - Cm PREGON

Cm $^{6/9}$

Transcripcion: www.marcosburbano.com

Fig. 6. Partitura Rebelion (Marcos Burbano) tomado de <https://pt.slideshare.net/marcosburbano/rebelion-piano> (Julio, 2014)

8. Semiótica musical

En una Sociedad- Músico- Cultural existen significados específicos que se correlacionan con ciertas estructuras sonoras. La semiología musical estudia estas relaciones entre estructuras sonoras y conceptos.

La semiología musical analiza todo aquello que nos permita entender un hecho musical en su totalidad. Desde su proceso de composición, interpretación, percepción, pasando por dentro de la obra a través del análisis de su partitura.

Si tomamos en cuenta que los primeros instrumentos musicales creados por el hombre fueron creados para emular los sonidos de la naturaleza, entonces estamos hablando de un claro ejemplo de expresión semiótica, alguno de estos instrumentos pueden ser; el palo de lluvia, el caracol de mar, etc. Esos instrumentos también funcionan como signos, al representar a la naturaleza, mediante sonido.

Un conjunto de sonidos de una zona en particular, pueden recrear paisajes sonoros, que son los sonidos que identifican a una cultura o urbe en específica.

Saussure exponía que la lengua es un sistema colectivo de normas, y el habla, es la práctica individual. La música funciona de la misma manera a través de la armonía y solfeo expresados como gramática, que guían a la práctica, pero no la restringen y puede cambiar su significado. El discurso musical está sujeto a quien tiene algo por decir, y lo puede decir en las maneras que su competencia musical-lingüística se lo permita.

En ese sentido, la música funciona como un proceso de comunicación que está lleno de significados. Los grupos humanos siempre han hecho uso de la música para fines religiosos, políticos, y sociales. En los recientes años se han hecho estudios que demuestran a la música

como contribuyente, en la construcción de la realidad del los mundos sociales en los que vivimos forjando identidades.

La música es un articulación social, no sólo por su encuentro lúdico sino porque es un punto de partida para la reflexión de emociones que repercuten en nuestra forma de actuar.

“Desde su origen, la música ha estado ligada a funciones representacionales. Ya en la antigüedad una gran parte de su uso estaba vinculado a la necesidad humana de cubrir de densidad emocional a sus actos reales.” (Gertúdriz, 2002: 165).

El sonido, en ese sentido tiene el poder de detonar movimiento psico-cognitivo y de estructurar.

La música también tiene un papel en las relaciones de poder que atraviesan cualquier grupo humano: Puede reforzar imaginarios totalitarios o ayudar a articular resistencias. Puede ser usada por gobiernos para reforzar la adscripción a unos determinados símbolos y también por el capital para facilitar su expansión mediante la manipulación de los deseos. Al mismo tiempo, puede ser usada para visibilizar y contestar los abusos del poder y sirve como un pegante poderoso de los movimientos sociales. La música también es relevante políticamente. (Hernández Salgar, 2011: 41).

Por otro lado la música también es una fuerza económica, ya que se consume de manera social en muchos ámbitos desde los super-mercados, la televisión, la radio, los restaurantes, los reproductores, etc. Todo este contenido sonoro trae detrás una cadena larga de valor de la cual son parte, productores, músicos, ingenieros de audio, sonidistas, distribuidores, etc. Por ende, podemos confirmar que la música también es relevante económicamente.

Pero nada de esto sería importante si no fuera porque la música significa. La música dice diferentes cosas a diferentes personas. Sin embargo, aunque permanentemente usamos la música con fines que no se limitan a lo musical (para calmarnos, acelerarnos, inspirarnos, unirnos a otras personas, etcétera), es un hecho

que todavía sabemos muy poco sobre cómo significa la música. (Hernández Salgar, 2011: 41).

La semiología musical será entonces la rama encargada en estudiar la relación que entreteje la música con su sujeto, es decir; su estudio nos ayuda a comprender qué significa para quién significa y sobre qué estructuras sucede. Lo que nos interesa aquí en todo caso es la interacción entre sujeto y objeto. Tomando como principio que la música es una interacción social.

Los ejemplos evidencian que esa idea que el signo toma del objeto, no están en el objeto sino en el pensamiento. Es ahí donde suceden los constructos. La cognición no está en el objeto ni en el sujeto está en el cúmulo de interacciones.

La música actúa como una llave que abre las puertas hacia un mundo desconocido. Se ha convertido en algo «existencial». De alguna manera emotiva, estamos convencidos de que ese mensaje es «verdadero», «auténtico» y crucial para nuestro ser.” (Tarasti, 1994:50).

CAPÍTULO IV. NARRATIVIDAD

La narratividad es una forma de discurso literaria, una estrategia que dota de coherencia y sentido particular, ciertos aspectos de la vida de los sujetos así como su modo de pensamiento.

La narratividad pretende trazar mediante una trama, y una jerarquización de hechos, un continuo temporal de acontecimientos, que describe eventos, sucesos de personas y lugares.

La narrativa para Paul Ricoeur representa “Uno de los esquemas cognoscitivos más importantes con el que cuentan los seres humanos, dado que permita la comprensión del mundo que nos rodea de manera tal, que las acciones humanas se entrelazan de acuerdo a su efecto en la consecución de metas y deseos.” (Vila, Pablo 1996: s/p).

La narratividad tiene como principal agente a la trama argumental, que es una forma de estructura discursiva que ordena los eventos que contribuyen significativamente a la historia que planea ser contada. Pero narrar no sólo se reduce a construir a forma un continuo de sucesos.

Esta forma de construcción de hechos también procesa un ordenamiento de pensamientos en la persona que lo relata; es decir, en el narrador. Ya que al narrar una historia, presenta también, su forma de pensamiento, su estructura, su tiempo, sus procesos y su capacidad comunicativa. No sólo es lo que dice, sino quién lo dice, y desde dónde lo dice.

“Narrar supone la emergencia de entidades propias, únicas, cuyo nivel de existencia es distintito al nivel de existencia de los hechos que se cuentan, y cuyas articulaciones internas son relativamente independientes de las de la historia que se quiere contar.” (López, Cano, 2002: 4).

Podemos entender a la narratividad desde dos entidades:

- a) Diegéticas (pertenecen a la fábula o el mundo, en el que ocurren las situaciones y acontecimientos narrados).
- b) Entidades narrativas (pertenecen a la trama o historia relatada).

La fábula bien puede ser entendida como disposición orgánica sobre el conjunto de acontecimientos que dan coherencia a la estructura.

La trama puede como la disposición cronológica de los sucesos que ocurren, en cuanto la historia se desarrolla. O referirnos al primero como contendor, y al segundo como contenido, ambos se ven alterados en su relación.

1. Narratividad musical

Así como la narrativa estructura eventos dentro de una temporalidad, la música lo hace de la misma manera, funcionando como un artefacto que gestiona sus partes y elementos dentro de un lapso de tiempo determinado.

Dentro de la narrativa está sujeta una voluntad de expresión, que recorre un camino mediante elementos, (unos más significativos que otros) para llegar a metas, ideas, sucesos y eventos. Dentro de la música podríamos considerar a la obra musical, como una página en blanco sobre la cual se describen: hechos, acontecimientos, y temporalidades, dónde las estructuras armónicas fungen como contexto o escenario sobre el cual la historia se plantea. Cabe decir, que estos conceptos trazados de manera sígnica; es decir, dentro de la notación musical, nunca podrán representar la energía y emotividad que se origina en el tiempo real, en que la música se experimenta.

Hasta el último tercio del siglo XV, la música, la más abstracta de las artes, había formado parte de la cultura en tres vertientes: textual, pantomímica y esotérica. En la primera, la música es soporte de un poema o un argumento literario; en la segunda, el

ritmo marcaba pasos de danza o jornadas castrenses; en la tercera, la manifestación de lo mágico, desde la ceremonia tribal hasta la liturgia solemne, se acompañaba al soporte sonoro. (Pilar, 2006: 3).

De esta manera la idea de sentarse a escuchar música de manera pasiva no es algo que suceda muy a menudo, nadie se reduce a quedarse quieto, sino que la música es una manera compleja de vivir y experimentar el mundo.

En cuanto representividad del discurso musical podemos afirmar desde Possseur, que “cada texto configura sus mensajes, según las intenciones y sus mecanismos, es decir se estructura en función de un proyecto definido, pueden darse tres casos. A) que forme parte de un espectáculo externo. B) que sustente un texto independiente. C) que sirva de testimonio de una intención ilustrativa o narrativa.” (Barrio, 2002: 17).

Aunque la comunicatividad del discurso musical se refiere más a expresiones que a descripciones de significado, eso no incapacita su poder discursivo, cumpliendo así, la triple funcionalidad de cada signo que propone Pierce.

- Primeridad- Reconocimiento cognitivo como posibilidad.
- Segundidad – El modo de ser, que es en relación a otra cosa, responde a la experiencia práctica temporal.
- Terceridad – la primeridad y la segundidad se ponen en relación, para dar un razonamiento lógico.

En la primeridad, el desarrollo temporal de los signos es percibido de manera homogénea y difusa. Hay algo que suena en conjunto de otros elementos. Tempo, altura, tono, timbre, intensidad. Este proceso se halla en el primer nivel de significante.

En el anclaje de sentido, se constituye una temporalidad lógica de los sonidos, mediante un proceso de reconocimiento. “A través de la leyes de asociación, que rigen la memoria

auditiva, los signos musicales permiten identificaciones cognitivas y activan funciones lingüísticas de anclaje de sentido.” (Barrio, 2002: 33). El resultado de los primeros elementos es la conformación de una experiencia individual que se expresa como fenómeno acústico particular, pudiera ser en este caso: una canción.

La terceridad conecta la primeridad como generalidad y posibilidad, a la segundidad como individualidad, para darle un sentido lógico y estructurado de generalidad a la terceridad. Que corresponde al proceso de intelectualidad y de determinaciones para su reconocimiento. Es el reconocimiento de la pieza como discurso lógico.

1.1 Música programática y una aproximación al romanticismo

El concepto de música programática, tiene por objeto evocar imágenes en la mente del oyente, representando ideas, escenas, momentos y estados de ánimo. Su misión es influenciar al escucha a objetividades en particular. Este movimiento de origen clásico-europeo, va a encontrar su auge particularmente durante el periodo del romanticismo, donde se presenta como un índice de sentimientos personales generados por el autor.

Llamamos música programática a la música instrumental con un «contenido extra musical», que se comunica por medio de un título o programa. El contenido consta preferentemente de una sucesión de acciones, situaciones, imágenes o ideas. Este programa estimula la fantasía del compositor y orienta la del oyente en determinada dirección. (Fiestas Carmona, 2008 :163)

Este tipo de música siempre ha estado en simbiosis con diferentes artes compartiendo un punto de inflexión en cuanto sean relevantes a la trama, como por ejemplo en el teatro, donde el contenido sonoro funge como un soporte a la historia.

Existe la *impresión auditiva* que se representa de manera sígnica, donde el objeto afecta directamente al signo. Como por ejemplo, sonidos de la naturaleza imitados por instrumentos, que corresponden a la estructuración orgánica del relato musical. Y existe, también la *impresión situacional*, donde los sonidos nos predestinan a estados anímicos. El primero funciona de forma diegética y el segundo como trama.

Dentro de este tipo de música podemos encontrar por ejemplo *Las Cuatro Estaciones* de Vivaldi, que aunque la obra data del periodo Barroco ya ilustra mediante conciertos para violín y orquesta las estaciones climáticas del año.

Beethoven imita el trueno mediante una superposición disonante (a la manera de un ruido) de los instrumentos de la orquesta. En contraposición a la imitación directa del sonido, es posible representar en forma figurativa o simbólico-musical las impresiones sensoriales visuales (en la música sólo entran en juego los sentidos del oído y la vista). Se intentan extrapolar a la partitura elementos como el movimiento (aceleración y detención, lento y rápido, ida y vuelta), por medio de sonidos más agudos y más graves; aproximación y alejamiento mediante el aumento y la disminución de la intensidad sonora, situaciones (altura y profundidad), mediante sonidos agudos y graves; proximidad y lejanía, mediante sonidos fuertes y suaves, y también por el timbre característico de instrumentos (trompa distante, trompeta cercana, etc.), o luz (claridad y oscuridad, a través de sonidos agudos —estridentes, claros— y graves —opacos, oscuros—). (Fiestas Carmona, 2008 :165).

Durante el periodo barroco, algunas estructuras cobraron un valor meta-lingüístico propio. Por ejemplo, el intervalo de la cuarta cromática descendente como una expresión del dolor, esta fue una fórmula compositiva que permeo y encasillo diferentes sentimientos en estructuras musicales definidas. Y así se fue creando de alguna manera una objetividad en la música que predestinaba a ciertos comportamientos e imágenes mentales, o como mencionábamos antes:

- Impresión auditiva (paisajes)
- Impresión situacional (estados anímicos)

Hay que tener en cuenta que si en la primera de estas dos categorías nos referimos a los paisajes, como primer referente de la impresión auditiva, la pintura y su historia, jugó un papel muy importante, en influenciar a la música en sus maneras de representación.

Así por ejemplo; en el impresionismo, encontramos como Debussy fue fuertemente influenciado por la poesía simbolista o por las pinturas de Monet, al lograr, mediante una abstracción de la realidad, un eco que representaba la totalidad de la obra.

Debussy sobrepasa la mera descripción, en la mayoría de sus títulos se encuentra una referencia visual, de la misma manera que los pintores; Pizarro o Renoir, nombran también, quizás por precaución o precariedad, a sus obras. En el impresionismo las cosas no se definen sino que se figura la impresión de ellas, a través de un juego de luz, colores, y distanciamiento. Todos estos elementos cobran sentido en la totalidad de la obra. Es una manera de entender la realidad de manera abstracta.

Podríamos decir entonces que en la música de Debussy lo que se encuentra son colores e imágenes. Justamente por estos motivos, es por lo que la música para piano de Debussy, se convertía en idónea para realizar un paralelo entre la música y pintura, ya que ambas artes se prestan elementos entre sí. (Olmos, 2012: 182).

2. Narratividad audiovisual

El cine expresado como herramienta y eje de narración audio-visual, bien puede ser nombrado como lo menciona Michael Chion: *el arte de la imagen, o el arte de la ilusión audiovisual*. Y es que, en la convergencia de estos elementos, una nueva forma de expresión surge, como ya hemos mencionado antes y a manera de tesis, “no se ve lo mismo cuando se escucha, y no se escucha lo mismo cuando se ve”, ya que en el acto simbiótico de estas dos

disciplinas; el cine y la música, sus lenguajes se conjugan para dar ilusión a otra forma de percepción, o de valor añadido. Hablamos de este valor añadido, como una forma de dotar de información a un sonido que enriquece una imagen dada.

“Este fenómeno del valor añadido funciona sobre todo en el marco del sincronismo sonido/ imagen por el principio de la síncrexis, que permite establecer una relación inmediata y necesaria entre algo que se ve y algo que se oye”. (Chion, 1993: 13).

Este efecto de síncrexis, potencializa el sentido de la imagen, cuando hay una coherencia de lógica en relación –auditiva-visual, aunque también en su contradicción se crean un sin fin de significados.

Más adelante comentaremos el concepto de *valor añadido*, considerando este como una de los aportes más significativos, al estudio de la obra audiovisual.

3. Valor añadido y potencialidades

Michael Chion describe en su obra *Audiovisión* el significado del término: valor añadido como una reflexión, de la suma de los elementos que comprenden a la obra audio-visual. Estos elementos, en su conjunción crean al “valor añadido”, que no existe por sí, sino que existe en la articulación de las dinámicas, potencializando así a la imagen y a lo auditivo, en una comprensión única, de un discurso que sólo existe en la totalidad de la obra. Es decir, existe una narrativa alterna que funciona paralelamente al texto audiovisual, este efecto crea un significado propio, que se manifiesta como una expresión de semiosis. Es una fuerza invisible que late en la síncrexis, y en la totalidad de la obra. “Los símbolos, en su esencia, permanecen inmutables, pero el vector de su significado cambia la dirección.” (Barrio, 2002: 159).

Hay que decir, que “el valor añadido” no pone en duda el carácter diegético de la música, sino que lo complementa, como un valor superior. Si bien la música ayuda a contextualizar y estructurar, su poder no se restringe a ello, ya que en conjunto con los elementos visuales, puede expresar una fuerza mayor.

La idea es reivindicar las posibilidades del discurso audiovisual que poseen los elementos participantes de la naturaleza de lo sonoro sonidos dia-sistemáticos musicales, ruidos y la palabra—, considerando su concurso en igualdad de potencialidades.

En ese sentido, podemos decir que el cine está dotado de un sentido sonoro, es a través de esa expresión que la experiencia en la sala se ve consumada, existe en primer lugar, un gran marco visual dotado de una sucesión de imágenes (Pantalla), y en segundo lugar un conjunto de bocinas, que rodea a la audiencia. No podríamos concebir al cine como fenómeno físico sin estas condiciones.

Al circundar a la audiencia con artefactos de fines sonoros, se hace obvia la necesidad de la expresión sonora, tanto de la palabra, como de los sonidos que conforman la historia. Esto pasa en gran parte porque somos seres lingüistas, y buscamos la carga de dotación de significado en el sonido.

Según Michael Chion, la música en las películas puede darse en dos categorías:

- Música empática, que va en relación de la imagen y se ajusta al ritmo, al tono, a la velocidad, y a la intensidad en general que la escena muestra. Estos funcionan siempre y cuando afecten a los códigos culturales creando un eje de engranaje.
- Música an-empática. Que se revela como una nueva fórmula que por su misma contradicción. Visual –auditiva, agrega sentidos diferentes, que tanto pueden intensificar como disminuir su coherencia.

Ya nos referíamos a esto, desde otra epistemología con Barthes en cuanto a sentido lírico–musical. *Anclaje y relevo*. Véase pág 53.

Pongamos una escena de ejemplo para música anti-empática y su relación musical:

Película: *Drive* (2011). Secuencia: La muerte de Nino.

En la “Muerte de Nino” La escena revela una persecución de venganza en contra de un capo de la mafia. Dos autos a grandes velocidades manejan por la costa en la mitad de la noche, hasta que uno es empujado por el otro hacia un risco, Nino (el capo de la mafia) sale del coche ensangrentado y mal herido, y su vengador lo persigue con un martillo hasta asesinarlo a las orillas del mar. Mientras tanto la música que suena es *Oh my love* de Riz Ortolani. Es una música operística, de un tempo lento y emblemático. La letra revela una especie de añoranza.



Figura 7. La Muerte de Nino, tomado de <https://imgur.com/VC5PJkW>(Julio, 2017)

“Oh my love

Look and see

The Sun rising from the river

Nature's miracle once more

Will light the world”

Este efecto de indiferencia cósmica se utilizaba ya sin duda en la ópera, aquí y allá, cuando la emoción era tan fuerte que helaba las reacciones de los personajes y provocaba en ellos una especie de regresión psicótica: el famoso efecto de locura, la musiquilla idiota que se repite como meciéndose, etc. Pero en la pantalla, este efecto an-empático ha adquirido tal importancia que impulsa a creerlo íntimamente relacionado con la esencia del cine: su mecánica oculta. (Chion, 1993: 16).

Este mismo efecto también puede utilizarse en los ruidos, cuando después de un evento dramático, el cause de la normalidad sonora sigue desarrollándose, como si nada hubiera pasado. Esto disminuye la intención de la escena o la re-significa.

4. Temporalidad y percepción

Muchas veces el sonido, o música es utilizado para crear o modificar el tiempo de la imagen, puede volverla mucho más vertiginosa en su sincronía, (música empática) o mucho más lenta en su indiferencia (música anti-empática) Esto crea una nueva forma de temporalidad, y aunque funciona como una ilusión puede afectar nuestra percepción, creando un lenguaje y una temporalidad que asumimos como verdadera.

El sonido, su mantenimiento, duración y ataque puede distorsionar totalmente la naturaleza “pasiva” de una imagen. Cuando una música se vuelve accidentada y violenta, la imagen por ende también se vuelve mucho más tensa. O por ejemplo, un sonido mecanizado o en constante cadencia, como el caer de las gotas de agua, puede crear tensión. Este es un recurso muy utilizado en las películas de terror, como el staccato de instrumentos de cuerda “violines”, o un golpe percutido que se repite con bajas frecuencias, este sonido nos mantiene alerta y en guardia.

Para que el sonido influya temporalmente en la imagen, se necesitan en resumen, un mínimo de condiciones. Es preciso, en primer lugar, que la imagen se preste a ello, ya por su fijeza y su receptividad pasiva (caso de las imágenes fijas de Persona), ya por su propia actividad (microrritmos «temporizables» por el sonido), es decir, en ese caso, que implique un mínimo de elementos de estructura, de concordancia, de encuentro y de simpatía (como se dice de las vibraciones), o de antipatía activa hacia el flujo sonoro. (Chion, 1993: 21).

CAPÍTULO V: HAYAO MIYAZAKI (CULTURA VISUAL)

Acerca del autor

Hayao Miyazaki es un ilustrador, animador y director, guionista y productor cinematográfico japonés. Estudió ciencias políticas y economía en la Universidad de Gakushuin.

Es fundador de Estudios Ghibli, (*Ghibli es una palabra africana que significa viento caliente que sopla en el desierto del Shara) y es reconocido como uno de los mejores directores de *anime* en todo el mundo.

“Las obras del Studio Ghibli, especialmente las de Hayao Miyazaki, constituyen el ejemplo paradigmático de un arte popular de suma calidad que, fuertemente enraizado en la tradición cultural nipona, ha sabido llegar también a un amplio público extranjero, y hoy es disfrutado igualmente por niños y por adultos de todo el mundo.” (Fortes, 2001: 9)

Quizás de todas las obras, que el *anime* como género responde, las realizadas por Hayao Miyazaki encabezan la lista en cuanto distribución y difusión. De hecho superando los grandes éxitos taquilleros hollywoodenses.

La fecha clave para rastrear el pasmoso éxito de los largometrajes del estudio es el año 1997, momento en el que se estrenó en salas comerciales *La princesa Mononoke*. Con una recaudación aproximada de unos ciento dos millones de euros, el film se convirtió en el mayor éxito en la taquilla nipona. (Plata, 2011: 33).

Desde ese momento, Estudios Ghibli siempre punteó en la lista de las películas más taquilleras del entorno nipón, siempre logrando la mayor recaudación. Pero ¿Qué es lo que nos fascina tanto de Miyazaki? ¿Cuál es su papel en la industria y su éxito al narrar sus películas?

Poco después de acabar sus estudios secundarios, Hayao experimenta la oportunidad de ver en el cine, el primer largometraje animado japonés en color (Hakuja Den) y sale del teatro con la firme decisión de convertirse en animador.

El *anime* sentó sus inicio en los años 60. Uno de los primeros pasos hacia la postulación del género, tiene que ver con el inicio de un departamento de animación, bajo el nombre de Toei dôga. Desde un inicio su mirada fue crear una casa productora que pudiera competir con Disney. Siguiendo ese tenor, Toei Dôga utilizó como primera inspiración los cuentos populares asiáticos. Y así fue como en 1958, se creó el primer largo-metraje. *Panda y la serpiente mágica de Taiji Yabushita*. A pesar de los tropezones pronosticados, (que siempre son propios de un primer paso en la industria), la película tuvo buena acogida y eso asentó los primeros pasos de una larga lista de películas por venir.

Tiempo después y tras varios largometrajes de Toie Dôga, Hayao Miyazaki entró en la empresa bajo la tutela de Yasuo Ôtsuka. Él sirvió en un inicio como intercalador para la película *Rock, el valiente*.

Tras un largo camino de recorrido y aprendizaje, Miyazaki lanza *Naúsica del valle del viento* en 1984, a partir de una novela gráfica del mismo autor. Tras el gran éxito obtenido por el filme, se toma la firme decisión de crear Estudios Ghibli, que marcó como objetivo, producir dibujos de gran calidad partiendo de obras originales.

La política emprendida por el Studio Ghibli no aseguraba el éxito en taquilla, y ni siquiera el productor, Toshio Suzuki, confiaba entonces plenamente en el atrevido proyecto, tal y como declaró en el Festival de Animación Internacional de Annecy en el verano de 1995: La idea era concentrar todas nuestras energías en la realización de cada obra, contando con suficiente tiempo y dinero para no perjudicar nunca la calidad ni el contenido de la misma. [...] A decir verdad, ninguno de nosotros pensaba que el Studio Ghibli viviría tanto. Haces una película. Si tiene éxito, haces otra. Si fracasa, ahí acaba todo. (Fortes, 2001:10)

A pesar de las trabas, las dificultades y la afluencia entre ida y salida de los trabajadores, (ya que estos eran contratados sólo por proyecto), al poco tiempo, estudios Ghibli, pudo consolidar su casa productora, con trabajadores estables, y con un equipo de producción que le dio sustentabilidad al proyecto.

1. Identidad y Narrativa en Miyazaki

En las obras de Miyazaki nos encontramos con cuatro constantes; viajes, héroes, la transformación y un juego onírico entre la fantasía, y la realidad. Sus películas son ricas en connotaciones, y podemos encontrar en ellas; búsquedas de identidad, simbolismos, arquetipos, moralejas, ecología, la naturaleza humana, y una preocupación por el enriquecimiento moral en los jóvenes.

Aunque con frecuencia la mayoría de las películas de estudios Ghibli, (casa productora) están orientadas hacia un público infantil y con recurrencia son ellos los personajes principales, el gusto por sus películas no está delimitado sólo a los niños, sino que goza del gusto de todo tipo de edades. Esto es porque en general, la filmografía de Hayao Miyazaki, concibe un mundo fantástico, que está ligado a tradiciones, folclore, oriente, occidente, y una latente preocupación por la ecología, y la recuperación de la cultura. Cabe mencionar que esta integración de occidente a sus relatos, no tiene ningún tipo de jerarquía, sino que aparece latente como un entrelazado de la universalidad, que Miyazaki cree necesaria, para poder narrar sus historias, haciendo así una basta referencia, no sólo de Occidente, sino de la temporalidad, que si bien puede ser anacrónica, esta liga a diferentes generaciones a su atención y gusto.

¿Cómo es que podemos sentirnos cercanos a los relatos de Miyazaki? Para Joseph Campbell tiene que ver con el concepto de universalidad, que desarrolla en la introducción del mito:

Por supuesto que hay diferencias entre las numerosas mitologías y religiones de los hombres, pero este libro está dedicado a sus semejanzas; y una vez que éstas hayan sido entendidas, ha de descubrirse que las diferencias son mucho menos grandes de lo que popular (y políticamente) se supone. Espero que un estudio comparativo contribuya a la causa, tal vez no perdida, de las fuerzas que luchan por la unificación en el mundo actual, no en nombre de un imperio eclesiástico o político, sino con la meta del mutuo entendimiento humano. Como se nos dice en los Vedas: La Verdad es una, los sabios hablan de ella con muchos nombres. (Campbell, 1949:8).

2. Potencialidades

La filmografía de Miyazaki destaca por la construcción de los personajes y de las relaciones que éstos entablan con los seres y los elementos del universo que les rodean. Hablamos aquí de universo, y no de un mundo, ya que sus criaturas pululan por un vasto espacio múltiple que les permite trascender de una realidad cotidiana a otra metafísica – mística o mágica–, según las circunstancias personales del elemento aglutinador de la historia, véase, el protagonista o el héroe. (Plata, 2011: 209).

No es casualidad que dentro de los filmes de Miyazaki los niños sean con frecuencia, el centro del filme, para Montero Plata; “los niños en el centro del relato, funcionan como herederos de la historia, y de hacernos conscientes de la relación del hombre con la naturaleza.” (2011: 148).

Sobre esta búsqueda, los personajes (*niños*) comienzan una empresa, en la cual además de interactuar con el mundo externo, buscan una metamorfosis, una transformación que atraviesa un proceso de maduración. Coincidimos aquí con lo que el estadounidense Joseph

Campbell desarrolla en su libro *El héroe de las mil caras* acerca del mono-mito, sobre los márgenes de la historia, que replantea una acción intrépida del protagonista (héroe), a través de premisas que tendrá que ir cumpliendo para llegar a su destino final, o cometido.

Este personaje forjará su identidad a través de las circunstancias que el universo depare para él. En ese sentido, su personificación queda relegada a segundo plano, para dar paso a las acciones que suceden dentro del mundo extra-ordinario. Esto alienta un concepto que el autor Hayao Miyazaki, llama como: “posibilidades perdidas”. El cual quiere decir, que estamos sujetos a un tiempo y a un espacio determinado, por ende la capacidad de ser alguien más en otro momento, queda anulada. Somos un potencial y no otro. El mundo del *anime* y las caricaturas, nos puede dar esperanza y puede representar otro tipo de posibilidades, el mundo del anime es en sí, un mundo de posibilidades. “La fantasía se convierte en un medio para expresar la relación de simbiosis que une al ser humano con el medio y le da esperanza en el hombre.” (Plata, 2011: 114).

Así como para los personajes, y para quien consume el filme, está destinados a un puerto de nacimiento, es decir; parten de un nicho, y un tiempo predispuesto. Éste no tiene porque ser un determinante de su destino. Miyazaki apuesta por la fuerza de voluntad, en contra de la ventura. Para él, la voluntad es la potencialidad que converge con el mundo exterior, con la cual mide fuerzas, se alimenta, se repele o se alía.

El autor intenta alentar las potencialidades sobre todo en los niños, y no la aniquilación de estas, porque si en algo coincide con el escritor francés Antoine de Saint Exupery, es en denunciar la capacidad destructiva que tienen los adultos para aniquilar a lo que él llama “Mozarts potenciales”, al desmotivarlos, o des-valorarlos. En ese sentido los adultos representan el mal, y un cáncer con el que lidiar dentro del filme.

3. El viaje de Chihiro (Sinopsis)

Consiste en la aventura de la protagonista de nombre Chihiro; quien es una niña de 10 años, que se enreda en una misión para salvar a sus padres, de un hechizo que los ha convertido en cerdos. El relato comienza con la mudanza de la familia, hacia un nuevo pueblo. En el trayecto a la nueva casa, su padre toma un camino equivocado que lo conduce a un mundo donde la fantasía empieza a emerger, y tras la curiosidad e ímpetu de su padre, acaban por cruzar un umbral que los conduce al mundo mágico donde la historia comienza. Tras la consecuencia y soberbia de sus actos, los padres de Chihiro acaban por convertirse en cerdos. Chihiro se haya asustada pues no puede creer lo que está pasando, es entonces cuando Haku interviene en su ayuda. Tras una serie eventos, y negación. Chihiro comprende que la única forma de romper el hechizo y salvar a sus padres, es encontrando trabajo en la casa de baños. Después de muchos desafíos y pruebas, Chihiro encuentra algo más que la redención de sus padres; trabajo, amistad, crecimiento, una forma encontrarse con sus padres, pero sobre todo con ella misma.

3.1 Arquetipos y Ambigüedad. El viaje de Chihiro

Cabe considerar que nuestra apuesta aquí, no es por personajes inamovibles dentro de lo que Vogler propone como “seres arquetípicos” ya que los personajes dentro del filme, no se sustentan inamovibles a sus realizaciones o funciones, si no que, contienen un elemento dual que es eje imprescindible dentro de toda la narrativa.

Miyazaki siente una gran sensación de “artificialidad” dentro de las películas de Disney, para él no existen polaridades, nadie es bueno o malo por completo, inclusive sus personajes a menudo cambian y se fusionan con diferentes arquetipos. Podemos inquirir este tipo de




pensamiento, porque a diferencia de la culpa teológica de la tradición judeo-occidental, el filme y su autor parte de una tradición budista, que cree en el karma como una consecuencia de acciones buenas o malas. Eso sitúa al humano en un estadio sujeto a cambios, según sus acciones.


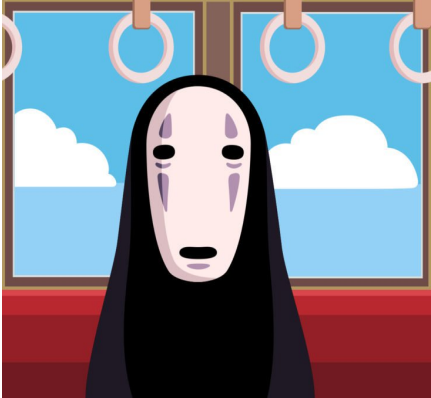
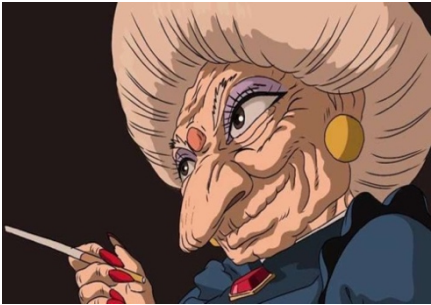
Por ejemplo: Dentro de *El viaje de de Chihiro* vemos el caso del personaje Yubaba (vieja de los baños) y Zeniba, (su hermana gemela) dos personajes idénticos, que simbolizan la polaridad entre la avaricia y la calma, entre el bien y el mal, y el equilibrio de las fuerzas (Ying yang). Estos personajes (Yubaba y Zeniba) que debido a su apariencia pudieran parecer uno mismo, son la representación que el autor nos quiere dar a entender, acerca de cómo las personas tienen la capacidad de cambiar y ser otras.



En una entrevista el autor menciona que Yubaba representa el “yo trabajador” y desbocado por la avaricia, y Zeniba, el yo que llega a casa después del trabajo y es mucho más calmado. De la misma manera que los humanos cambian, Miyazaki ofrece esa posibilidad y esperanza en sus personajes.

Más adelante describiremos los arquetipos de Vogler y su posible relación dentro de los personajes de *El Viaje de Chihiro*:

3.2 ARQUETIPOS DE VOGLER

<p>1. Héroe</p>	<p>Deja el mundo que conoce, está dispuesto al sacrificio, es noble con su empresa, empieza la aventura.</p>	<p>Chihiro</p> 
<p>2. Mentor</p>	<p>Auxilia al héroe, y le explica cómo el mundo opera.</p> <p>Protege al héroe, aparece como sabio, generalmente anciano.</p>	<p>Haku/ Kamaji</p> 
<p>3. Guardián del umbral (o Aliado)</p>	<p>Son generalmente aliados del antagonista principal, que ponen a prueba al protagonista o héroe.</p>	<p>Bô</p> 

<p>4. Heraldo</p>	<p>Puede ser una figura o un desafío donde reconfigura la historia del héroe.</p> <p>Se toman decisiones a partir de este momento.</p>	<p>Baño del espíritu del Lago</p> 
<p>5. Figura Cambiable</p>	<p>Arquetipo de actitud variable, tiene comportamiento contradictorio.</p>	<p>Sin Rostro/ Haku</p> 
<p>6. Sombra</p>	<p>Es el antagonista que desafía el héroe</p>	<p>Yubaba</p> 

7. Embaucador	Su mensaje es claro, vuelve a casa y olvida tu misión.	Pájaro-Yuba 
8. Aliados	Proporcionan ayuda al Héroe dentro de su travesía, suelen aparecer de manera amistosa.	Kamaji/Lin 

Aquí el modo de actuar del arquetipo se ve marcado por su relación con su lugar en la sociedad, con el mundo laboral, con su entorno cívico, con su interacción con la tecnología, etc. Como consecuencia lógica, el personaje se convierte en un papel social, en un rol. De ahí que su heroicidad venga determinada por su intención de cambiar una situación social vigente; se retrata en el rol no sólo su carácter individual, sino también una serie de rasgos que son comunes y compartidos por un grupo determinado. (Plata, 2001:218).

4. Identidad Japonesa

“En Japón existe la creencia de que un tipo de divinidad llamada *tengu* puede llevarse a los niños al mundo de los dioses, donde experimentan un *kamikakushi*, donde crecen espiritualmente y logran madurar, entender el mundo que les rodea y empezar el camino hacia la adultez.” (Rubio Pratz, 2014-2015:15).

El Viaje de Chihiro, es un filme que centra al personaje principal, en la búsqueda de su identidad. A través de un proceso de asumir responsabilidades, el personaje asume una maduración. Aunque con frecuencia el viaje que se emprende es físico y da inicio a la aventura, es además un mecanismo, para un viaje mucho más profundo. *Un viaje iniciático*.

Aún cuando este trabajo propondrá un modelo de análisis de categorías de relación simbólica musical, nos parece fundamental abordar el aspecto cultural de origen, sobre el cuál el filme se sustenta. Hay que entender la cultura original si se quiere comprender el mensaje inscrito dentro del filme, ya que muchas veces los elementos de trasfondo, o el escenario, hablan mucho más fuerte a nivel simbólico, que las superficies que pueden sobresalir dentro de los diálogos, o los personajes. Creemos que este aporte puede agregar una dimensión mucho más profunda al análisis y una mejor comprensión del filme.


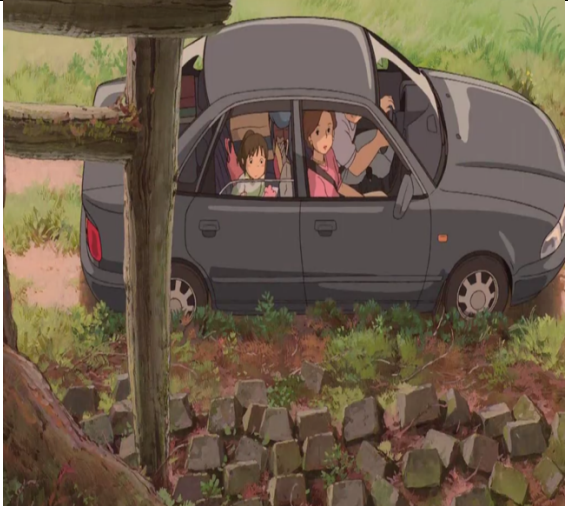

Como ya hemos dicho antes, existe dentro del filme, una preocupación latente, por recuperar los valores tradicionales y la identidad de Japón. Un país, que innegablemente ha sido entrometido por occidente y el cual le ha obsesionado la idea del progreso y la tecnología, le corresponde una reformulación de identidad. *El Viaje de Chihiro*, corresponde a esta búsqueda por reencontrarse con las tradición, los valores y el folclore japonés.

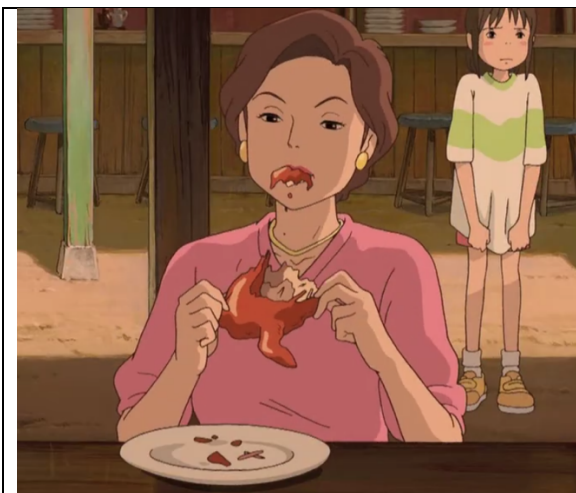
Pese a que Japón incorpora diversas doctrinas a su creencia, el sintoísmo y el budismo siguen teniendo una fuerte preponderancia dentro de la población.

El sintoísmo (神道 shintō, camino de las deidades) es considerado la religión original de Japón y cree en la existencia de divinidades o seres espirituales, llamados kami (神), que residen en todos los elementos de la naturaleza, animados o no. Se parte del concepto de que el alma permanece unida al cuerpo aun después de la muerte y puede regresar al mundo de los seres vivos y llegar a convivir con ellos en cierta armonía. (Rubio Pratz, 2014-2015).

Desde el principio de la película vemos en *El viaje de Chihiro* muchísimas referencias al sintoísmo, que describiremos más adelante en conjunción con el análisis para una mayor comprensión.

5. Referencias culturales centro de *El Viaje de Chihiro*

	<p>Tori</p> <p>Pórtico de madera que marca la entrada a un templo sintoísta, o sagrado.</p>
	<p>Hokora</p> <p>Pequeños altares de piedra, dedicado a deidades menores, que pueden encontrarse en un templo o en rutas o caminos.</p>
	<p>Sekjin</p> <p>Estatua pétreo que custodia la puerta que une el mundo ordinario con la dimensión mágica y, con su sonrisa y su doble faz, recibe y despide a la vez los dos mundos.</p>



Sonaemomo

Ofrendas a las divinidades protectoras conocidas como Kami. Puede ser regalos, gemas preciosas, o comida.

“Robar estas ofrendas es considerado un pecado.” (Asakura, 2017: 22)



Kotodama



Se refiere a la firme creencia de que las palabras y los nombres, moran dentro de sí, Poderes místicos.

El compuesto de la palabra kotodama. Significa koto = discurso. Tama = espíritu.



Kami

Entidades adoradas en el sintoísmo, pueden ser personificadas, o mostrarse como espíritus que habitan dentro de la naturaleza.

	<p>Kotodama (nombre)</p> <p>En Japón, hay una fuerte creencia que el nombre de cada persona posee una fuerte carga simbólica, ya que arraiga la identidad del ser.</p> <p>Se cree que robar el nombre, o cambiarlo, significa poder controlar a esa persona y hacerle perder quien es.</p>
	<p>Engacho</p> <p>Es el gesto que se utiliza para romper con la impureza, o el hechizo de un mal augurio dentro de los niños.</p>

	<p>Yuna</p> <p>Literalmente significa “mujer de baño” y se refiere a las trabajadoras de la casa de baños.</p> <p>En el periodo Edo las trabajadoras ofrecían servicios sexuales. (Azakura, 2017: 25)</p>
---	--

6. La música detrás del filme. Joe Hisaishi

Joe Hisaishi es un compositor japonés y director de orquesta, nacido el 6 de Diciembre de 1950. Su obra es mayormente conocida por ser fiel cómplice del autor de anime H. Miyazaki, creando la banda sonora que ha acompañado cada cinta del autor, convirtiéndose principalmente en el compositor predilecto de los estudios Ghibli.

Las composiciones de Hisaishi convergen en una gran cantidad de estilos, desde la tradición clásica europea, el pop, hasta el folclore japonés, y sonidos que evocan a ambientaciones emotivas. Para Hisaishi es de suma importancia expresar en sus piezas; emoción e inteligencia que puede ser enriquecida por un sentimentalismo musical.

Mamoru Fujisawa, nació en Nakano, (prefectura de Japón) en 1950, tiempo después de que sus obras empezaron a ser de reconocimiento mundial, (1980) cambió su nombre a “Joe Hisaishi”, en honor al productor estadounidense Quincy Jones. La educación musical de Joe, empezó a temprana edad, mediante lecciones de música clásica y violín. En 1970, se graduó en composición de la Universidad de Música Kunitachi, en Tokio.

Desde entonces, empezó a trabajar, siendo el creador de la banda sonora para series de TV, y algunas animaciones. “En 1982, a la edad de 32 años, Joe Hisaishi ya había lanzado su segundo álbum solista y colaborado con Masaru Satô y distintos directores de series de televisión.” (Bellano, 2010: 9-10; Koizumi, 2009: 61)

Su carrera estuvo ligada al ámbito audio- visual tempranamente, aunque la mayoría de las veces sus composiciones estaban destinadas a ser música de fondo, lo que le impedía forjar un lenguaje musical propio.

La primera intervención de Hisaishi fue en el filme *Nausica en el viento* en 1984:

Miyazaki recibió la recomendación de solicitar a Joe Hisaishi para que trabajase en la banda sonora de este film. En aquel entonces, Hisaishi tomó la composición musical como un reto y se dedicó a experimentar. Él mismo afirma: “hice todo lo posible por encontrar el camino más desafiante. Eso quiere decir que realmente no me importaba ver si la música concordaba con la imagen, o si la música reflejaba lo que me pareció ser el contenido psicológico de la escena”. Con el pasar del tiempo, mientras trabajaba con Miyazaki, se produjo un cambio en esta actitud (Bellano, 2010: 10).

El proceso de producción y trabajo siempre ha sido el mismo entre Miyazaki y Hisaishi. En primer lugar Miyazaki, le entrega algunos bocetos a Hisaishi, presentando así a los personajes y la historia, después, le otorga un Haikú (poema breve japonés) para cada escena. Desde ese punto, cada quien trabaja en lo suyo. A un año de trabajo, Joe Hisaishi usualmente le entrega música a Miyazaki, para que pueda seguir dibujando mientras este escucha la música. Es un trabajo que funciona en complicidad, y requiere de retro-alimentación. “las imágenes sugieren una inspiración para la música, mientras que ésta, a su vez, les otorga un valor añadido a las imágenes.” (Antilanca, 2016: 212).

“It’s always the same process for each film. The production lasts from two to three years and it is always very long, because [Miyazaki] is very picky and demanding. Before handing me a true screenplay, he gives me a rather simple kind of storyboard, he introduces the characters to me and he speaks a bit about the story. Then he starts working, while I advance on my own. He also gives me ten keywords, on which I construct my work. In the first year, I begin to compose the music and after one year it is possible to make a CD: it is the first CD of the film, the image album, that is released before the full realization of the work. This image album has two purposes: it allows me to realize what the music will be like later, but it also allows Miyazaki, who continues to draw, to work while listening to the music.” (Animation Journal, 18, 2010)

“La preproducción, además de seguir el modelo económico de álbum de imagen, se centra en la entrega de un mensaje al espectador, haciendo que la cadena formada por música/imagen sea un lenguaje distinto al que cada una es por separado”. (Antillanca, 2016: 212).

Una vez compuestas las piezas para las escenas, hay un trabajo de fragmentación, donde se toman algunos motivos o elementos, para personificar y especificar ciertos momentos, emociones o personajes.

Recursos Musicales

Al pasar el tiempo Joe optó por compensar las largas melodías, contra melodías cortas, para crear contrastes que él encontraba necesarios en la música animada.

- Antes que nada, primero sería importante constatar las diferencias, entre melodía, tema, motivo, y leitmotiv (véase pág.10).
- Una melodía puede ser una expresión musical descrita por sus cualidades estéticas de duración y tono. Una melodía está estructurada en frases.
- Un tema representa el concepto dominante de toda la obra. Debido a su carga suele ser importante para quien la escucha, y se vuelve algo memorable. El tema suele ser la frase principal en una composición.
- Un motivo, es un elemento pequeño de melodía, que suele ser característico, se repite, o juega un rol importante, y no puede dividirse en partes más pequeñas.
- Un leitmotiv, es un elemento fácilmente reconocible de la música, que se repite a lo largo del filme y se asocia con personajes, y emociones. Suelen ser sonidos que identifican.

Los leimotivs, deben aparecer con la presentación de los personajes, o situaciones en particular. Para esto es necesario una asociación de duración en cuanto a imagen y sonido.

CAPÍTULO VI Análisis al modelo narrativo *El viaje del héroe*

¿Es acaso del viaje del héroe un patrón narrativo que impera como instrumento para el imperialismo cultural? ¿De ser así, podría ser una forma narrativa, que aniquila los pequeños saberes y asfixia los sabores únicos de otras culturas? ¿Forma parte de un peligro estandarizar los métodos de análisis en contra de las diferencias locales?

Podría serlo, en caso de ser interpretado ingenuamente, o si se copiara a ciegas, o si se adoptara sin cuestionarlo apenas. Si bien podría también convertirse en una herramienta de suma utilidad para el narrador de historias de cualquier cultura, siempre y cuando se proceda a adaptarlo con buen criterio y de manera considerada a fin de reflejar las cualidades únicas e inimitables propias de la geografía, el clima y las gentes de cada lugar. (Vogler, 2012:19).

2. Figura del héroe

La palabra héroe procede del griego, de una raíz que significa <proteger> y <servir>. Sin embargo, la misma palabra “héroe” puede revocar a diferentes significados para diversas culturas. Así como imaginarios culturales que repelen esta figura, tildándola de una manipulación, para desensibilizar, y doblegar a los hombres a una posición, corajuda, y testaruda la cual deben adoptar, si pretenden alcanzar el status de alguien bueno, honorable, y digno de admiración.

La cultura alemana parece ser ambivalente en su relación con el concepto del héroe. La veneración del héroe tiene una larga tradición en Alemania, pero las dos guerras mundiales y el legado de Hitler y los nazis han envilecido este concepto. El nazismo y el militarismo alemán manipularon y distorsionaron los poderosos símbolos del mito

del héroe, tras invocar sus pasiones para esclavizar, deshumanizar y causar destrucción. Como en cualquier sistema arquetípico, como en cualquier filosofía o credo, la forma heroica puede ser deformada y usada con protervas intenciones. (Vogler, 2012:21).

Otro problema, o crítica que se le acuña a este modelo narrativo, es que en este patrón suele ser eminentemente una figura masculina quien lo caracteriza: “Es posible que exista una cierta desviación masculina edificada en torno a las descripciones del ciclo del héroe, pues muchos de sus teóricos han sido hombres, y yo lo admito con toda libertad: soy un hombre y no puedo evitar percibir el mundo desde una óptica marcada por mi género.” (Vogler, 2012:21).

3. Justificación de “Héroe” en Chihiro

Los héroes pueden ser de muy diversos tipos, entre los que cabe incluir los que desean y no desean serlo, los sociables y los solitarios, los antihéroes, los héroes trágicos y los catalizadores. Como todos los arquetipos restantes, el concepto del héroe es flexible y puede expresar muchas clases de energía. Los héroes pueden combinarse con otros arquetipos para producir híbridos como el héroe embaucador, o pueden también portar temporalmente la máscara de otro arquetipo, transformándose en una figura cambiante, en el mentor de otra persona o incluso en una sombra. (Vogler, 2012:71)

Desde este foco, quisiéramos hacer algunas aclaraciones en cuanto a las diferencias en el que se centra nuestro “héroe” y personaje principal sobre el cual basaremos nuestro recorrido.

Aún con las divergencias que representa nuestro héroe (Chihiro), no poseyendo una fuerza sobrenatural, ni una tendencia de género masculino, podemos claramente situarla dentro de esta categoría, ya que cumple con los requisitos principales:

- Es el personaje que más aprende y crece, enfrenta obstáculos, y logra objetivos, obtiene sabiduría, actúa, su voluntad hace que avance la historia, sus acciones contienen el mayor grado de responsabilidad, está dispuesto a sacrificarse, hay un enfrentamiento con la muerte, puede ser física, o simbólica.

Y así quisiéramos iniciar nuestro preludio al análisis. Presentando a nuestro personaje principal. Siempre tomando en cuenta la condición de flexibilidad que Vogler, nos alienta a tomar en cuanto a nuestras determinaciones, no permaneciendo rígidos al modelo de análisis, sino fomentándolo desde otras perspectivas y propuestas.

“El viaje del héroe tendrá que sufrir adaptaciones que permitan reflejarlas. Se formarán nuevas olas, que seguirán su camino, una, otra vez, y siempre.” (Vogler, 2012:27).

6.3 Chihiro

Chihiro es una niña de diez años, que se presenta ante nosotros desde la primera escena como una niña mal criada y egoísta, la cual se resiste al cambio. A través de diferentes etapas y pruebas Chihiro sufre un proceso de transformación en el cual pasa de ser una niña inmadura y berrinchuda, a ser una niña responsable, trabajadora y que se preocupa por los demás.



Figura. 8 Chihiro, H. Miyazaki tomado de <https://pulpfictioncine.com/contenido/6404/studio-ghibli-lanza-el-set-de-coleccionista-spirited-away-special-edition> (Agosto, 2019)

Miyazaki, propone una figura diferente de “Héroe” a la que estamos acostumbrados. Una niña común y corriente no necesariamente bonita. Si bien Chihiro cuenta, con otro de los atributos que Vogler considera como una capacidad de dignificar a la categoría de Héroe, que es la de humanizar mediante “defectos” al personaje; por defectos asumimos cualquier característica que vuelve común al personaje.

Unos defectos interesantes humanizan al personaje, de suerte que podemos reconocer facetas de nosotros mismos en un héroe que es retado a superar sus más íntimas dudas, los errores de su pensamiento, una culpa o un trauma del pasado, o el miedo al porvenir. Las debilidades, las imperfecciones, las manías, las rarezas y los vicios de inmediato consiguen que un héroe o cualquier personaje nos parezca más verosímil y atractivo. Parece ser que cuanto más neurótico sea un personaje, más gustará a la audiencia y más se identificará el espectador con él. (Vogler, 2012: 70).

Para Joseph Campbell, un héroe es alguien que ha alcanzado algo, más allá del rango normal de los logros y experiencias humanas, un héroe es alguien que ha entregado su vida, a algo más grande que él, o que lo trasciende. Para él tiene que ver con dos atributos:

1. El físico: en el cual el héroe realiza un acto de extrema valentía, o fuerza sobrehumana. Salvar una vida, o sacrificar su vida.
2. Espiritualidad: El héroe aprende a experimentar una espiritualidad que va más allá, del rango normal de la espiritualidad humana, y luego vuelve con un mensaje que transmitir.

6.4. Encuentro con la muerte simbólica

Esto también tiene que ver con un ritual de iniciación, en el cual el niño es forzado a abandonar su infancia y convertirse en un adulto, debe morir en su psiquis infantil, y retornar en la forma de un adulto responsable.

“El motivo principal del héroe, es abandonar una condición, y encontrar la fuente de vida que te traiga a la superficie de nuevo, y de una condición de existencia más rica y madura.”

(Lucio Ripari) 2016, Septiembre, 26 Joseph C. El mito del héroe, recuperado de:

<https://www.youtube.com/watch?v=033BsM1UAyI>.

En cuanto a la espiritualidad Chihiro, sufre totalmente un cambio de psique, pasa de ser una niña a una adulta, y sus decisiones están mucho más orientadas hacia valores morales, que ven por los demás, por lo tanto podríamos afirmar que dentro de sus propias circunstancias, sufre una muerte simbólica.

6.5 Condición femenina

Otra condición que hace diferente a nuestro “héroe” es la de género, si bien la mayoría que ubicamos dentro de los mitos suelen ser hombres, Chihiro rompe la condición, siendo una niña con atributos comunes y corrientes. Una niña flaca, no necesariamente bonita. Este es otro eje sobre el que Miyazaki gira; darle una voz a los no escuchados.

Desde la perspectiva del autor, declara que existe un pensamiento erróneo en cuanto a la concepción de la mujer sumisa dentro de Japón, ya que esa figura surgió en un momento en que Japón comenzó a tener alianzas con Europa y tuvo que modernizarse.

“Cuando la gente se fija en la historia de Japón, hasta hace unos 130 años, las mujeres japonesas eran poderosas, libres, y generosas, participaban en actividades económicas productivas, y además, tenían papeles importantes en la sociedad.” (Miyazaki, 1998: 84).

“En 2001 el autor comenta que su mayor motivación para hacer la película, y lo que llevo a crear una heroína de Chihiro, proviene completamente de sus pequeñas amigas, (hijas de sus compañeras de trabajo) que tenían 10 años en ese momento. Resalta que hoy en día las niñas que tienen alrededor de 10 años tienden a poner malas caras, y quejarse aún más.” (Alcalá 2015:42).

Miyazaki considera importante voltear atrás a estos valores, que se han perdido por la voraz modernidad y globalidad. No resulta una casualidad que una niña sea protagonista en

su película, sino que también es una re-afirmación a los valores y la figura que quiere proyectar, asumiendo una escases de ciertos valores, y un protagonismo superficial dentro de la cultura cinematográfica.

Sobre estas consideraciones el autor pondera el rol que puede tener una niña, en un mundo conducido por adultos. Es en ella sobre quien se deposita el poder y el potencial para crecer y salvar a sus padres. De la misma manera, que nos invita a todos a convertirnos sino en “héroes” desde una tipificación cliché, si desde nuestras circunstancias personales, y no sobre un rol determinado.

VII. MODELO DE ANÁLISIS.

Elaboración propia, basado en

El viaje del escritor de Christopher Vogler,

El elemento musical en el cine. Un modelo de análisis de Teresa Fraile y

El arte cinematográfico de David Bordwell y Kristin Thompson

A lo largo de la investigación hemos realizado, una basta búsqueda bibliográfica acerca de los modelos de análisis que pudieran resultar pertinentes a nuestro estudio. Tras realizar diferentes consultas, hemos decidido estructurar nuestro análisis sobre tres pilares, con los cuales pretendemos develar la función que tiene la música como soporte narrativo a la imagen, y cómo funciona como meta-lengua, convirtiéndose en un narrador alterno.

Los tres pilares se corresponden con tres tipos de análisis cinematográficos, establecidos por tres autores diferentes, que detallaremos más adelante:

Primer pilar:

Por razones de extensión, hemos decidido limitar el número de secuencias a analizar, para ello, vamos a aplicar a la película objeto, el modelo de análisis narrativo *El viaje del Escritor* de Christopher Vogler (2002) que consiste en el análisis interpretativo de doce etapas.

Consideramos, que nuestro objeto a analizar, que en este caso fue el filme: *El viaje de Chihiro* (2001) de Hayao Miyazaki, cumple dentro de sus particularidades, con estas doce etapas.

Hemos organizado así nuestro análisis ya que siendo estas etapas; momentos coyunturales durante el filme, aportan mayor interés y riqueza simbólica. Misma que hemos estudiado e interpretado desde doce piezas o cues musicales.

Segundo pilar:

El segundo pilar que hemos utilizado fue: *El elemento musical en el cine, un modelo de análisis* (2007) de Teresa Fraile considerando esta, una aportación sumamente importante en cuanto al análisis de los elementos musicales dentro del cine. En sus palabras; “Analizar la música para la imagen en relación con la imagen.” (Fraile, 2007:527)

Hemos tomado de este modelo algunas clasificaciones y términos que nos parecen útiles y pertinentes, así como adaptado otros, según nuestro personal punto de vista.

A continuación; enlistaremos las clasificaciones que hemos utilizado, según Fraile.

CATEGORÍAS UTILIZADAS SEGÚN T. FRAILE:

Estandarización emotiva

“En esta categoría se sitúa el uso de la música que concierne a la emotividad, al sentimiento, al aparato sonoro como vehículo de transmisión del contenido emocional” (Fraile, 2007:532).

Música diegética

“Es aquella que pertenece a la ficción de una película, es decir, se desarrolla en el mismo tiempo y lugar que la acción.” (Fraile, 2007:529).

Incidental

“Forma parte del mismo espacio sonoro que el sonido en *off*, como la voz en *off*, o efectos sonoros irrealistas respecto a la narración. Es un comentario musical externo a la ficción de la película, no tiene una fuente justificada dentro de la historia.” (Fraile, 2007:529).

Articulación sincrónica

“Música e imagen guardan una relación de dependencia en la articulación de los acentos musicales y visuales respectivamente, que se producen sincrónicamente.” (Fraile, 2007: 529).

Paralelismo

“Se construye como una sincronía conceptual, donde el carácter de la música apoya sincrónicamente el desarrollo de la acción. Sus características, por tanto, son la fluidez, la sincronía, la redundancia y un carácter descriptivo.” (Fraile, 2007:530).

Ambientación

“La música transporta a épocas o lugares remotos, exóticos. Esta función depende de los códigos culturales y el subconsciente cultural.” (Fraile, 2007:533).

Punto de vista:

La música a veces es la encargada de aclarar desde qué punto de vista debe interpretarse el significado de las imágenes. Puede actuar como *intensificador de sentimientos ya latentes en la historia* cuando el punto de vista que se apunta lo da de antemano la imagen; también puede *situar objetivamente al* cuando el punto de vista o significado emotivo no se encuentra ni en la imagen ni en la música; o bien puede *dar la vuelta al significado aparente de la imagen* cuando aporta un punto de vista irónico o crítico. (Fraile, 2007:534).

Elipsis Narrativa

“Además de ocupar el papel de sentimientos no expresados con palabras, la música puede hacer referencia a acciones que no se presentan enteramente en la película. Por ejemplo, puede aludir a personajes no presentes (música de personajes), o sustituir hechos (música de situaciones” (Fraile, 2007:534)

Dado que Teresa Fraile, realiza una clasificación estricta de la música en relación con la imagen para el cine, nos pareció importante complementar esta información, con otro tipo de clasificaciones y apartados de elaboración propia que ayuden a relacionar, cómo los motivos sonoros reflejan ciertas situaciones, y cómo se desempeñan como temáticas dentro de la narrativa.

Estas deducciones son mayoritariamente de carácter interpretativo, por lo que lo expresado aquí, no tendría porque suponer un único punto de vista, sino que se alienta a re-interpretar y re-escribir en tantas maneras sean posibles, aportando así, siempre otro punto de vista igualmente válido.

Sonido de la etapa

El sonido de la etapa tiene que ver con la música, diálogos, o efectos sonoros, que intervengan durante la etapa, así como la interpretación del tono emotivo en estos. Esta resulta la categoría de mayor interés, ya que en ella hemos podido interpretar cómo los motivos sonoros reflejan situaciones y temáticas a la narrativa.

Descripción de la secuencia

Da un sentido de contexto en relación al análisis, es decir; nos sitúa desde qué puerto partimos. Primero describiremos la escena elegida de manera literal e interpretaremos su relación con la etapa de Vogler. Respondiendo a la pregunta: ¿Cómo se aproxima la escena con la etapa de Vogler?

Sonido de la voz/Diálogo

Rescatamos de aquí el valor añadido por texto, que menciona Michael Chion (1947) en su libro, *audiovisión*. “Formular que el sonido en el cine es mayoritariamente vococentrista es recordar que en casi todos los casos favorece a la voz, la pone en evidencia y la destaca de entre los demás sonidos.” (Chion, 1993:13).

Esto quiere decir, que la voz como soporte de la expresión verbal puede determinar en muchas maneras el sentido que se le da a lo que se ve, es decir; el texto puede estructurar la visión y enmarcarla hacia un determinado punto.

En este apartado hemos tomado como referencia el audio y subtítulos de la versión doblada al español neutro, describiendo el diálogo y la secuencia literal, poniendo en cuestión si ésta apoya o no el sentido de la etapa.

Tercer Pilar:

El tercer pilar con el cual pretendimos engranar el grueso de nuestra investigación, fue *El arte cinematográfico* (1995) de David Bordwell y Kristin Thompson. De esta investigación, rescatamos lo que nos parece sintetizar de manera resumida y efectiva el análisis de los elementos. A lo largo del capítulo II y III se generan una serie de cuestiones al final.

Nos parece, que esta forma de pregunta-respuesta, funciona de manera ordenada para poder clasificar y resumir nuestras respuestas, con el fin de encontrar la interrelación que tiene la música sobre la imagen. En otras palabras; para entrevistar al filme, tal y como sucede en la tesis doctoral *La temática musical en la narrativa cinematográfica de Estudios Ghibli* de Lidia Esteban (2018).

Hemos dividido nuestro análisis en tres grandes apartados, que consideramos útiles para redondear el grueso de la información, primero dividida en datos técnicos, después en interpretativos y por último de relación.

1. Forma técnica
2. El sonido de la Etapa
3. Tipologías y Funciones

A continuación, mostraremos un cuadro con las categorías, describiendo sus funciones, y formularemos una serie de preguntas con base en *El arte cinematográfico* (1995) de David Bordwell y Kristin Thompson que nos ha ayudado sistematizar de manera ordenada la información de interés.

ANÁLISIS

FORMA TÉCNICA

Se refiere a las características técnicas generales que envuelve la obra. El contexto del análisis en el tratado. Dentro de ella incluimos; etapa, compositor, y minutaje.

ETAPA

- ¿A qué etapa del modelo narrativo *El viaje del Escritor* de Christopher Vogler corresponde la escena?

COMPOSITOR

- ¿Quién es el compositor de la música?

MINUTAJE

- ¿En qué minuto inicia y termina el cue de la música analizada?

EL SONIDO DE LA ETAPA “ “

El sonido de la etapa tiene que ver con la música, diálogos, o efectos sonoros, que intervengan durante la etapa, así como la interpretación del tono emotivo en éstos.

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

- ¿Qué sucede en la escena y cómo cumple con la etapa de Vogler?

ESTANDARIZACIÓN EMOTIVA POR MEDIO SONORO

- ¿Cómo funciona la música como meta-lengua y narrador alterno?
- ¿Cuál es el tono emotivo general de la escena?
- ¿Qué emociones produce la música, y los efectos sonoros?
- ¿La música funciona como intensificador de sentimientos?
- ¿La música nos identifica con los personajes?

SONIDO DE LA VOZ/DIÁLOGO

- ¿Qué sucede a nivel literal?
- ¿El diálogo está en sincronía con la música y la imagen?

TIPOLOGIAS Y FUNCIONES

Las tipologías y funciones corresponden a las clasificaciones que tiene la música dentro del filme, en un sentido estricto sirve para sistematizar los sonidos, y articulaciones que tiene la música en relación al visual.

- **MÚSICA DIEGÉTICA** (Que corresponde al mundo ficticio donde ocurren las acciones)
- **INCIDENTAL** (Brinda información)
- **ARTICULACION SINCRÓNICA** (*MICKEY MOUSING*) Que va en sincronía, ritmo y en acentuación con la imagen.
- **ARTICULACIÓN ASINCRÓNICA** (Que persigue a la imagen, más no de

una manera tan rigurosa como el *Mickey Mousing*)

- PARALELISMO (Hay una correlación de tono, altura y densidad sonora que se relaciona con la imagen para modificarla o acentuarla)
- CONTRAPUNTO O CONTRASTE (Que va en sentido opuesto a la imagen, también es llamada música irónica)

FUNCIÓN ESTÉTICA

Tiene como fin la creación de una atmósfera estética al estilo y al filme. Puede recrear la atmosfera de un tiempo y de un lugar.

- AMBIENTACIÓN: La música transporta a épocas o lugares remotos, mediante la utilización de música original de la época, así como instrumentos que nos remitan a cierto tiempo y lugar. (Depende de los códigos culturales)

FUNCIONES SIGNIFICATIVAS O NARRATIVAS

Punto de vista

- ¿La música nos sitúa objetivamente, en la interpretación de las imágenes?
¿Apoya a la imagen o la contradice?

Elipsis

- ¿La música alude a personajes? ¿Sustituye hechos? (música de situaciones)

Cabe mencionar que dentro de nuestro análisis, no fueron requeridas todas las categorías. Sino las más significativas en cuanto a representación; visual, musical y simbólica, así como por su grado de interrelación.

- **Imágenes**

El total de las imágenes contenidas en nuestro análisis corresponden a capturas de pantalla a partir de la versión digital original editada en español. Serán enlistadas por títulos, e irán en orden cronológico de los eventos.

- **Doblaje**

El total de los diálogos incluidos en el cuerpo del análisis, corresponden a la versión original doblado al español neutro, por Primer Plano Films basado en la versión original japonesa.

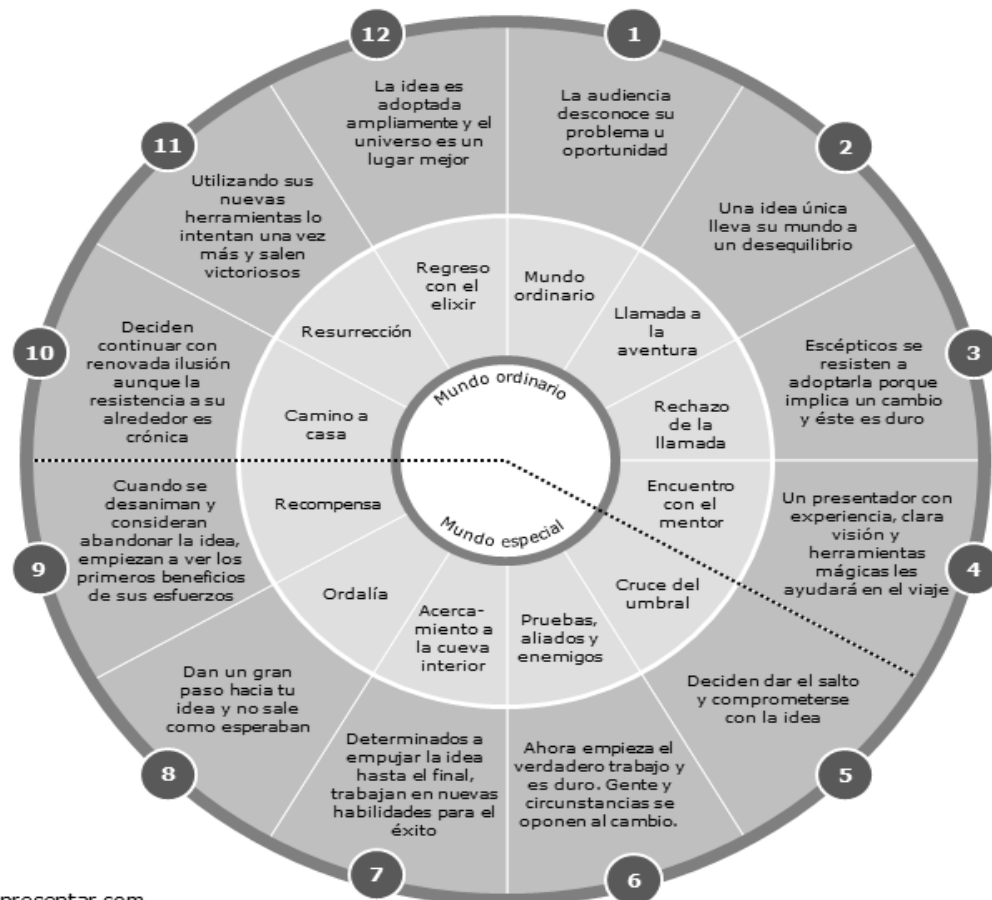
- **Banda de Sonido**

La banda de Sonido, se analizó a partir de la versión doblada al español neutro por Primer Plano Films, y los títulos de cada pieza, han sido traducciones propias del japonés al inglés.

Patrón Narrativo *El viaje del Escritor* de C. Vogler.

Como hemos mencionado antes, esta investigación se llevó a cabo bajo el patrón narrativo *El Viaje del Escritor* de Christopher Vogler, con el fin de establecer puntos de encuentro en relación al filme. Esta estructura sirvió como modelo y brújula, para develar las diferentes etapas por las que atraviesa el personaje principal en la historia, así como para comprender las intenciones del lenguaje sonoro-musical como soporte al discurso narrativo-visual durante el recorrido.

Cada etapa, fue elegida según su proximidad conforme al siguiente esquema, es decir; según su resonancia con las etapas del modelo.



www.elartedepresentar.com

Figura 9. El viaje del héroe de C. Vogler. Álvarez Maraño <https://www.elartedepresentar.com/2011/11/la-estructura-del-viaje-del-heroe-para-presentaciones/> (Nov. 2011)

Es preciso señalar que la interpretación de dichas etapas, es meramente personal, y no tendría porque mantenerse rígida, simplemente es la aproximación desde la cual hemos estudiado y analizado nuestro recorrido.

“La estructura no debería llamar la atención sobre sí misma, ni debería seguirse con excesiva rigurosidad. El orden de las etapas expuesto aquí no es más que una de las muchas variaciones posibles. Las etapas pueden suprimirse, agregarse y alterarse drásticamente.” (Vogler, 2002:58).

Encuadre

A manera de síntesis, hemos elaborado un cuadro comparativo en el cual hemos enlistado por el lado izquierdo las doce etapas que corresponden al recorrido de el viaje del héroe, y por el lado derecho, los momentos musicales que le corresponden según nuestro análisis.

De esta manera podemos visualizar qué pieza corresponde con qué etapa. Cada etapa va aunada a una escena en específico que se ha descrito en el análisis formal, agregando las categorías previamente establecidas.

RESUMEN DE PIEZAS MUSICALES POR ETAPA

1. EL MUNDO ORDINARIO	ONE SUMMERS DAY
2. LLAMADO A LA AVENTURA (1) LLAMADO A LA AVENTURA (2)	<i>A ROAD TO SOMEWHERE (1)</i> <i>THE DRAGON BOY (2)</i>
3. RECHAZO A LA LLAMADA	<i>THE EMPY RESTAURANT</i>
4. ENCUENTRO CON EL MENTOR	<i>NIGHTIME COMING</i>
5. CRUZANDO EL UMBRAL	<i>KAONASHI (NO FACE)</i>
6. PRUEBAS ALIADOS Y ENEMIGOS	<i>SOOTBALLS / ONE SUMMERS DAY</i>
7. ACERCAMIENTO O APROXIMACIÓN	<i>ONE SUMMERS DAY</i>
8. PRUEBA DIFÍCIL	<i>THE SIXTH STATION/ THE RETURN</i>
9. RECOMPENSA	<i>THE RETURN</i>
10. CAMINO DE REGRESO	<i>THE RETURN/ ONE SUMMERS DAY</i>
11. RESURECCIÓN	<i>THE RETURN</i>
12. RETORNO CON EL ELIXIR	<i>THE RETURN</i>

Análisis Primer Acto

Forma Técnica

Etapa: Mundo ordinario

Pieza: *One Summer's Day*

Compositor: Joe Hisaishi

Origen de la composición: Música compuesta para el filme.

Minutaje de inicio y final de la secuencia analizada: 0:10 – 1:45

El sonido del “Mundo Ordinario”

“La mayoría de las historias sacan al héroe de su mundo ordinario, consuetudinario, y mundano para situarlo en uno especial, nuevo y totalmente ajeno a él o ella.” (Vogler, 2002:47).

Si lo que se pretende es que el héroe inicie una gran aventura o viaje, primero habrá que mostrarlo dentro del mundo ordinario y rutinario.

Descripción de la secuencia

El filme abre con música incluso antes que la imagen. El primer cuadro muestra un ramo de flores y una nota de despedida que dice: *Buena Suerte Chihiro, nos volveremos a ver.*

Esta es la imagen inicial, insinúa y nos sitúa dentro de la dirección de la historia, es una nota que nos alude a la despedida de alguien y de algún lugar.

La familia Ogino, se muda a una nueva ciudad, por alguna circunstancia que desconocemos, el sentimiento que se deja entrever es tristeza por parte de Chihiro (una niña de diez años), y su resistencia al cambio, mediante gestos, lenguaje no verbal, y posteriormente lenguaje verbal.

Chihiro tiene la mirada perdida hacia el techo del auto en el que la familia viaja, y no presta atención a lo que su padre le dice, ante la vana conversación ella no obtiene consuelo.

Partiendo de esta primera secuencia todo nos conduce a un cambio común de una familia que se traslada de una ciudad a otra. Aunque el “mundo ordinario” no se extiende demasiado dentro del filme, sí sienta las bases para el segundo punto en el itinerario; *El llamado a la aventura*. Nos es fundamental en este punto saber quiénes son los personajes, de dónde parten y hacia dónde van.

“El mundo especial de la historia sólo es especial en la medida en que podamos verlos contrastado con el mundo terrenal de lo cotidiano, de donde parte hacia lo desconocido, el mundo ordinario es el contexto, el origen y el pasado del héroe”. (Vogler, 2002:118)

Estandarización emotiva

- Tono emotivo general: Nostalgia/Pérdida

Hisashi introduce la primera pieza del filme inclusive antes de cualquier acción, a diferencia de muchas películas donde la acción en la pantalla pauta al sonido, aquí funciona de manera inversa, como si el sonido diera pie a la acción a realizar. Desde ese momento, Hisashi nos introduce dentro de la emoción.

La música nos lleva de la mano a la idea de nostalgia y pérdida, mediante elementos de armonía menor y estructuras de quinta y cuartales descendentes.



Ilustración 1 Estructuras de quinta descendentes

Tomado de <https://musescore.com/torbybrand/one-summer-s-day-spirited-away> (Nov,2015)

El piano se mueve lentamente a un tempo de (bpm=80) y en añoranza, de la misma manera que lo haría alguien con su cuerpo, si estuviera desanimado.

Durante esta misma secuencia el *leitmotiv* aparece no sólo como un simple motivo musical, sino como si fuese otro personaje dentro de la secuencia, toma jerarquía no sólo a su repetición motívica, sino que con ello nos presenta a los personajes, y nos sitúa dentro de la emoción.

The image displays a musical score for piano, consisting of four systems of staves. The first system begins with a piano (*pp*) dynamic marking. The score is written in 4/4 time and features a sequence of chords in the left hand and a melodic line in the right hand. A specific melodic motif, identified as a leitmotif, is repeated throughout the piece. The score is divided into measures, with measure numbers 7, 12, and 18 indicated at the start of their respective systems.

Ilustración 2 *Leitmotiv*

Tomado de: <https://musescore.com/torbybrand/one-summer-s-day-spirited-away> (Nov, 2015)



Fotograma 1. Chihiro en el auto.

En el min: 0:54 las cuerdas empiezan a sonar conjunto al piano con largas arcadas. Lo cual le agrega un sentido más emotivo y de profundidad al diálogo, coexistiendo por debajo de él.

La pieza *One Summer's Day* nos identifica con el inicio del filme, con los personajes y con la situación presente.

- Sonido de la voz/ Diálogo

Min. 0:53

-Mamá mis flores se murieron (Chihiro)

-Por cómo las abrazaste, no me extraña (Yuko)

-Mi primer ramo de flores es de despedida, ¡qué triste! (Chihiro)

El diálogo va en sincronía con la música en cuanto expresa por medio verbal, un sentimiento de tristeza. En paralelo, la música no cesa, apoyándolo y funcionando como narrador alterno.

- Tipologías y Funciones

Paralelismo

Min. 1:28

Existe un crescendo cordal y orquestal, así como visual, mediante la orquesta sube de intensidad, la imagen crece en un sentido vertical, ascendiendo hasta dar con la presentación del título de la película 千と千尋の神隠し (El viaje de Chihiro).

Este tipo de relación en sincronía realza a la imagen, es un sentido literal y orgánico, y entre-teje una relación íntima de articulación. Es una unión puntual entre el tiempo de un fenómeno visual y sonoro.



Fotograma 2. Presentación de título

Efectos Sonoros

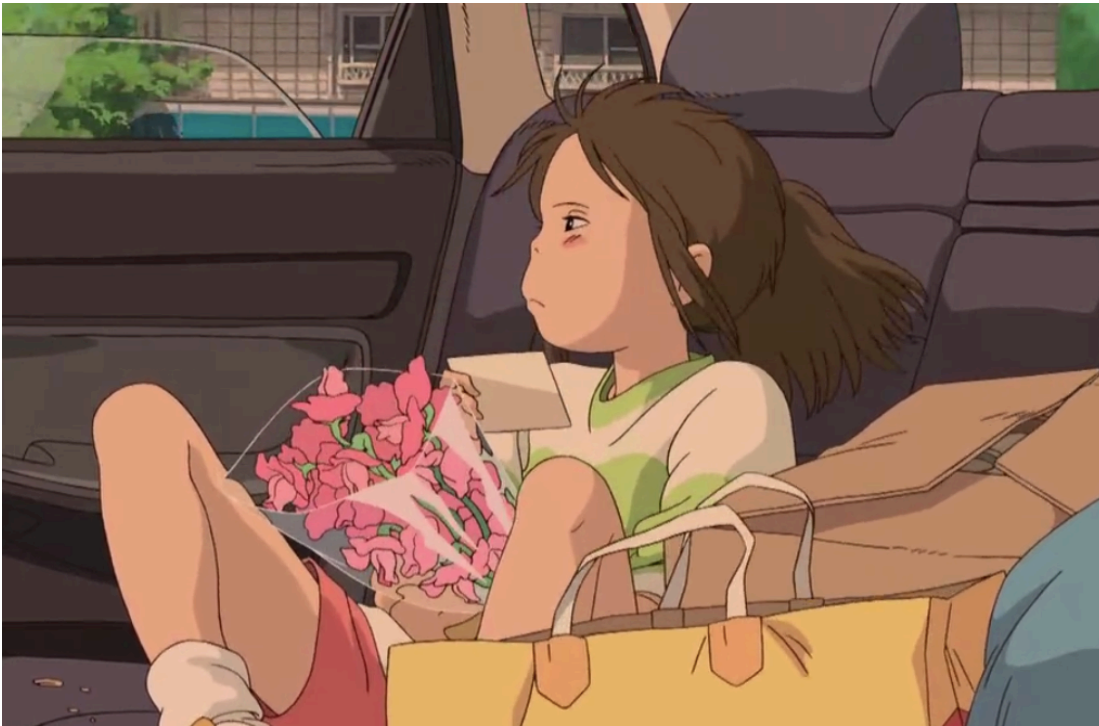
- Viento. Min. 1:17

El sonido del viento en este primer punto es clave, para contextualizarnos dentro del filme, el correr del viento, nos remite a un viaje, a un traslado de un punto a otro. Dentro del imaginario cultural el viento también se remite a velocidad, a una referencia de movimiento, de presagio o de acercamiento.

El simbolismo del viento revela diferentes aspectos. Aunque el viento aparece en los sueños, anuncia que un hecho importante se acerca, que un cambio se va a producir. Las energías espirituales son simbolizadas por una gran luz que viene con el viento. Para los griegos, egipcios y pueblos nativos, de América, el viento era un personaje mítico. Así vemos este pasaje en la biblia: “En el huracán y la tempestad está su marcha – las nubes son el poder de sus pies (Arango, 1995: 138).

En este caso el viento de la ventana, golpea sobre la cara de Chihiro, mientras ella continúa con la mirada perdida y en resignación. De igual manera aquí crece la segunda parte de la melodía, haciendo sincronía y elevando su volumen mientras se abre la ventana del auto.

Es importante, este simbolismo ya que nos otorga información sonora que nos ayuda a comprender su interacción entre el sonido y los personajes.



Fotograma 3. Chihiro con el viento sobre el rostro.

Funciones significativas o narrativas

Podemos afirmar dentro de esta etapa que la música nos sitúa objetivamente en la interpretación de las imágenes, predisponiendo desde un principio al espectador a adoptar un tono emotivo específico con el cual presenciamos las imágenes.

Elipsis

One Summer's Day se convierte en una pieza crucial dentro del filme, ya que abre y cierra la esta. Se presenta en diferentes momentos a lo largo del filme, con una funcionalidad que alude a la relación que tiene Chihiro con su familia, funciona como un puente entre ella y sus padres, así como nos remite al sentimiento de nostalgia, y vulnerabilidad.

Análisis

Forma Técnica

Etapa 2: Llamado a la Aventura (Parte 1)

Pieza: *A Road to Somewhere*

Compositor: Joe Hisaishi

Origen de la composición: Música compuesta para el filme.

Minutaje de inicio y final de la secuencia analizada: 4:47 – 5:55

El sonido de “La llamada a la aventura (parte 1)”

“El héroe enfrenta un problema, desafío o aventura que debe superar.” (Vogler, 2002:48).

El llamado a la aventura, cambiará por siempre el mundo del protagonista, quién no podrá más estar en paz debido a las circunstancias. Es el detonador de energía que echa a andar la historia.

- Descripción de la secuencia: Cruce del umbral

Akio (el padre de Chihiro) toma un camino equivocado y acaba dando con la entrada de un gran túnel, el viento sopla hojas dentro de él, como si fuese una invitación a entrar.

Pese a las negativas, y la resistencia de Chihiro por entrar, debido al miedo que le provoca, (rechazo a la llamada) su papá se muestra necio y decide echar un vistazo, convenciendo a Yuko (la madre) de ir con él. Por otro lado, la madre le dice a Chihiro que ella puede esperar en el auto, pero ella se muestra asustada sola, y decide ir corriendo para aferrarse al brazo de su madre y unirse a ellos.

Podemos afirmar que el cruce de umbral, metafóricamente supone el cruce de un mundo a otro, esto marcará un punto de partida hacia el inicio de la aventura.

Según Campbell (1904), el héroe es tragado por lo desconocido, el paso del umbral es una forma de auto-aniquilación. En lugar de avanzar hacia fuera, más allá de los confines visibles, él héroe va hacia adentro, a fin de renacer de algún modo. “Su desaparición corresponde al ingreso del fiel en el templo, donde se vivifica por el recuerdo de quién y qué es.” (Campbell, 1949: 57).



Fotograma 4. Cruce del umbral

Una vez dentro, se muestra un espacio abierto, parecido al de una catedral abandonada. La tonalidad es tenue, y se cuela por los vitrales luz cenital.



Fotograma 5. Interior del túnel

Estandarización Emotiva

- Tono emotivo general: Introspección/ Misterio

Esta pieza se muestra rica en cuanto a texturas y dinámicas musicales, por un lado está el sonido del piano con una intención de saltos de intervalo, creando una atmósfera parecida a la caída de agua de un grifo. Y por otro lado, las cuerdas responden de manera suntuosa, a veces con arcadas largas y de momento con cortas. Todo el tiempo parece darnos una sensación de intercambio, o de relevo, entre piano, silencio, y cuerdas que entretejen una textura de introspección, misterio y solemnidad. Estas sonoridades funcionan dándole amplitud al movimiento horizontal que sucede para dar una sensación de plano-secuencia donde la imagen sigue en crescendo y no se sobrepone a otra. Sino que corre de un lado a otro, a manera de biombo.

- Sonido de la voz/ Diálogo

MIN: 5:17

-¿Dónde estamos? (Chihiro)

-¿Escucharon eso? (Yuko)

-Parece un tren. (Chihiro)

-Quizá estemos cerca de la estación de tren – (Yuko)

-Vamos averigüémoslo (Akio)

Podemos interpretar por el diálogo, la clara confusión que reside de parte de los personajes en cuanto a su locación. La música apoya todo el tiempo la sensación de duda y misterio.

- Tipologías y Funciones

Elipsis

Ante la desolación que nos produce un lugar como este, pareciera que la música rellena el vacío narrativo, donde la acción es casi nula. La transición de mundos pudiera prescindir sin el encuentro de un lugar desolado, sin embargo la música actúa como narrador alternativo otorgando información emotiva, que nos prepara poco a poco como espectadores al llamado a la aventura.

Análisis

Forma Técnica

Etapa 2: Llamado a la Aventura (Parte 2) / Rechazo al llamado

Pieza: *The Dragon Boy*

Compositor: Joe Hisaishi

Origen de la composición: Música compuesta para el filme.

Minutaje de inicio y final de la secuencia analizada: 11:17 – 13:12

El sonido de “La llamada a la aventura (parte 2)”

- Descripción de la secuencia: Llamado a la aventura

Al salir de la edificación, la familia se encuentra con un llano abierto. Akio asume por el aspecto que tiene que se trata de un parque temático abandonado. Akio percibe el olor a comida y sigue el rastro hasta dar con una tienda llena de alimento preparado. A pesar de no encontrar a nadie que los atienda, Akio y Yuko deciden lanzarse sobre la comida y pagar después, comen y beben cuanto pueden con gran voracidad. Chihiro les pide que por favor paren pues presiente que se los encargados podrían molestarlos, (Rechazo a la llamada) pero sus padres no hacen caso y siguen devorando cuanto pueden. En ese momento Chihiro se distancia de ellos, y recorre el lugar. Al poco tiempo se encuentra con Haku, (Encuentro con el mentor) un misterioso joven quien le advierte que deben marcharse cuanto antes, pero cuando Chihiro regresa en busca de sus padres, los halla convertidos en cerdos.



Fotograma 6.

Los padres vueltos cerdos.

Chihiro ve a sus padres vueltos cerdos y ese es el evento trágico, que empuja a la historia a comenzar. El llamado a la aventura, según Vogler, siempre representa un problema, o un desafío, que generalmente va desprovisto de la voluntad del héroe. Es un detonador de energía que sirve de aliciente para que la acción comience.

Estandarización Emotiva

- Tono emotivo general: Emoción/ Misterio/ Angustia

The Dragon Boy es una pieza que hace alusión a Haku como dios del río. En el minuto en que Haku aparece (11:17) la pieza comienza.

Esta pieza inicia con un caída cuartal que rodea a un arpeggio de Do menor en el sonido de un arpa, seguido de un ritmo en tresillos de otra arpa, creando así un poli-ritmo.

Ryuu no Shounen

Dragon Boy

Joe Hisaishi



Figura 10. Introducción de la pieza bajo el arpeggio de Do menor. Elle Chung tomado de: <https://musescore.com/user/10981116/scores/2391251> (Julio, 2016)

El sonido del arpa acompaña el sonido del viento dentro de la escena, la orquesta crece mediante la noche se acerca, es decir, tanto la orquesta como la llegada de la noche están en sincronía, si algo refleja la música en esta etapa no es el miedo, sino la emoción y misterio de la escena. Cuando Chihiro ve a sus padres convertidos en cerdos, Hisaishi añade cuerdas y la armonía se vuelve con poco más tenebrosa. Mientras el mundo espiritual y fantástico se va configurando la música sigue creciendo y aparece de una forma más fluida.

En el min: 12:47 mientras Chihiro corre desesperada en búsqueda de sus padres, la música crece en volumen y otorga el emotividad y vértigo a la escena.



Fotograma 7. Chihiro huye

Los metales de la orquesta se vuelven más rítmicos, y las cuerdas aparecen con un motivo que se repite en staccato (signo de articulación corto y percutido) que termina en sincronía cuando Chihiro baja los escalones y da con el camino, que ahora se ha convertido en agua.

- Sonido de la Voz/Diálogo

Min: 11:23

- No deberían estar aquí. ¡Váyanse! (Hakú)
- ¿¡Qué!?! (Chihiro)
- Es casi de noche. ¡Váyanse ahora mismo! ¡Ya están encendiendo las lámparas, vamos debes cruzar el río! (Haku)

El diálogo es una advertencia, es una aviso que algo próximo está a punto de suceder, Chihiro y sus padres deben irse antes de la noche, según la advertencia de Haku. Si bien en ese instante la música apenas comienza, el diálogo aparece como primer indicador de la emoción que está por desarrollarse, más adelante la música confirma esa emoción en la medida en que crece.

- Tipologías y Funciones

Articulación asincrónica

“The Dragon Boy” es una pieza que está en gran sincronía con la imagen, desde el minuto en que inicia hasta que termina. La música crece mediante el mundo fantástico y la noche se van configurando.



Fotograma 8.

La noche se acerca.

La música realiza apoyos puntuales que acentúan la emoción de desconcierto, (12:33) y pauta el ritmo de la imagen, termina en sincronía con el sonido de los metales cuando Chihiro baja los escalones de piedra y choca con el agua.

- Efectos Sonoros

En el minuto 12:07 Chihiro descubre a sus padres convertidos en cerdos, mientras ellos siguen devorando a la comida, existe una priorización que denota a la música en segundo plano para acentuar el efecto de los platos quebrándose contra el piso y después el sonido de un látigo que golpea a los cerdos.

Esta priorización de sonido dramatiza la escena y acompaña a la música.



Fotograma 9. Platos quebrándose

- Tipologías y Funciones

Elipsis:

La música en esta etapa cumple con dos funciones, la primera es que nos identifica un personaje crucial dentro la historia; Haku. Y la segunda es que potencializa y dramatiza la escena presentada.

Análisis

Forma Técnica

Etapa 3: Rechazo al llamada

Pieza: *The Empty Restaurant*

Compositor: Joe Hisaishi

Origen de la composición: Música compuesta para el filme.

Finalidad general: Recurso narrativo

Minutaje de inicio de la secuencia analizada: 7:27 – 9:26

El sonido de “El rechazo a la llamada”

Esta etapa está relacionada con el miedo que siente el protagonista a realizar dicha empresa. “Con mucha frecuencia el héroe se muestra remiso a cruzar el umbral de la aventura, de suerte que rechaza la llamada o bien expresa su renuncia.” (Vogler, 2002: 49).

A este punto el protagonista no ha expresado su voto a favor a la aventura, y en muchos momentos tratará de rehusarse a ella, sin embargo faltará el empuje final de una circunstancia crítica, o de alguna influencia externa que lo ayude a comprometerse.

- Descripción de la secuencia

El rechazo a la llamada aparece de formas sutiles dentro de la etapa II (*El llamado a la aventura*). De hecho, en medida que el llamado a la aventura se va gestando a través del mundo fantástico, el rechazo también.

Encontramos tres momentos, donde Chihiro (el héroe) rechaza la llamada. El primero no cuenta con música, más que la ambientación de aves, y el sonido de la voz. El segundo (que es en el que encontramos una mayor riqueza sonora), y en el cual centraremos nuestro

análisis, aparece la pieza *The Empty Restaurant*. En el tercer momento encontramos el inicio de la pieza *Procession of the Gods*, más no entra dentro del *rechazo a la llamada*.

Vogler sitúa al rechazo a la llamada en el umbral del miedo, donde el modo de actuar es de duda y desconcierto. Este devenir, cumple una función dramática, que recalca que la aventura próxima a comenzar es “arriesgada” y fuera del campo de confort.

A continuación describiremos estos momentos y veremos su concordancia con la etapa:

Primer momento

Los padres de Chihiro ven la entrada del túnel, y deciden echar un vistazo Chihiro vuelve cerca del coche y les pide que regresen.



Fotograma 10. Primer momento del rechazo

Sonido de la Voz/Diálogo

-¡No papá, yo no quiero ir! (Chihiro)

-Papá, regresemos (Chihiro)

-Ven, no temas (Akio)

-No, no quiero ir (Chihiro)

Segundo momento.

El padre de Chihiro sigue el aroma de comida y va a dar con un restaurante donde no hay personal que los atienda, a pesar de eso deciden comer y pagar después. Chihiro les pide una vez más que regresen, pero sus padres no la escuchan y siguen devorando la comida.



Fotograma 11. Chihiro le pide a sus padres retirarse.

Estandarización emotiva

- Tono emotivo general: Misterio/Tensión/Duda

Uno de los primeros momentos en el que podemos escuchar la música es cuando Akio olfatea el rastro de comida. Por medio de cuerdas, aparecen fragmentos de densidad armónica, intercambiando así; diálogo y silencio. Esto crea un efecto de tensión, pues la música entra y segundos después se apaga. No hay una continuidad rítmica, sino que parece más bien una suspensión, a través de una entrada y salida de la orquesta. A partir del momento en que empiezan a devorar la comida, la música se vuelve más rítmica y

vertiginosa, y va en sincronía con el grito de desesperación que Chihiro les hace a sus padres.

9:26

Una vez que Chihiro se aleja de sus papás, la música cambia repitiendo una rítmica y motivo similar a la del primer tema *One Summers Day*, pero con un cambio en la armonía, en este caso la música ayuda a otorgarle expansión horizontal a la escena.

- Sonido de la voz/diálogo

-Mejor vámonos, se van a enojar con nosotros. (Chihiro)

-No hay problema, tu padre está aquí, tengo tarjetas de crédito y efectivo. (Akio)

-Chihiro come un poco, está delicioso. (Yuko)

-No. (Chihiro)

El diálogo sucede mientras la música va creciendo, en todo momento acompaña el sonido de la voz, hasta su momento de sincronía donde Chihiro grita en desesperación: ¡Mamá!
¡Papá!

- Tipologías y Funciones

Articulación asincrónica

En el min. 8:38 el restaurante se muestra por dentro, y los metales parecen estar en sincronía con la imagen dando a presentar con mayor solemnidad los platillos de comida, la música acentúa la imagen.



Fotograma 12. Adentro

del restaurant.

Tercer Momento

Ante la desesperación de ver a sus padres convertidos en cerdos, Chihiro corre desesperada hasta dar con el camino, que ahora se ha vuelto agua, al levantar la vista ve una ciudad flotante, y entra en negación.



Fotograma 13. Chihiro

frustrada.

Sonido de la voz/diálogo

-Despierta, despierta. (Chihiro)

-Sólo es un sueño, un sueño. (Chihiro)

- Tipologías y Funciones

Desde un punto de vista narrativo podemos afirmar la presencia de la música como apoyo a la imagen. La música ayuda a expresar el tono general de duda y tensión que la etapa representa.

Análisis

Forma Técnica

Etapa 4: Encuentro con el mentor

Pieza: *Nighttime Coming*

Compositor: Joe Hisaishi

Origen de la composición: Música compuesta para el filme.

Finalidad general: Recurso narrativo

Minutaje de inicio y final de la secuencia analizada: 15:06 - 17:00

El sonido del “Encuentro con el mentor”

“En la mitología y el folclore la preparación para la aventura, podría llevarse a cabo con la ayuda de la figura protectora y sabia del mentor, cuyos servicios al héroe abarcan desde protegerlo, y ser su guía hasta enseñarle, ponerlo a prueba, entrenarlo y concederle mágicos dones.” (Vogler, 2002:149).

El mentor provee al héroe de conocimientos y la confianza necesaria para vencer sus miedos y adentrarse en la aventura.



Fotograma 14.

Encuentro con el mentor.

- Descripción de la secuencia

Chihiro se encuentra asustada en un rincón y Haku corre a su encuentro. Aunque su relación había comenzado de manera abrupta momentos antes, (en el encuentro del puente), ya denotaba un sentido de protección por parte de Haku hacia Chihiro advirtiéndole que debía retirarse lo antes posible. A pesar de que Chihiro no logra huir ya que sus padres caen dentro del hechizo convirtiéndose en cerdos, Haku no deja sola a Chihiro sino que va en su búsqueda y ayuda, primero dándole algo de comer para que no desaparezca y después haciendo un hechizo para que sus piernas recuperen su fuerza.

Yubaba (la bruja) aparece en el cielo convertida en pájaro y Haku en seguida sabe que se deben marchar de ahí, toma de la mano a Chihiro y escapan.

A partir de esto, podríamos interpretar que Haku restablece la confianza necesaria en Chihiro para continuar, primero tranquilizándola y recuperándola. Más tarde le da instrucciones, y comida para que pueda sentirse bien y lista para las labores que debe enfrentar. En ese sentido podemos afirmar el rol de mentor que desempeña Haku durante el filme, ya que funciona como guía, dándole instrucciones y protegiéndola.

Estandarización emotiva

- Tono emotivo general:

Haku le pide a Chihiro que coma algo de ese mundo de lo contrario podría desaparecer, en el momento en que Chihiro se rehúsa para apartarlo, se da cuenta de que su brazo atraviesa el cuerpo de Haku, es ahí donde la música inicia, con un arpegio en el sonido de un arpa, esto

produce un efecto de introspección y de misterio, pero también de magia. Magia que se descubrirá en Haku más adelante en el filme. Cuando Chihiro come el alimento mágico, recupera su cuerpo y toca la mano de Haku, la música se vuelve dulce e introduce la melodía de un Oboe que le otorga una emotividad apacible a la escena, este primer contacto toma unos segundos, y definirá un punto de partida en su relación.

Haku le asegura que volverá a ver a sus padres y con un hechizo logra que Chihiro vuelva a ponerse en pie, es un momento de conexión y de protección por parte de Haku.

La música cambia de sentido cuando la bruja Yubaba aparece en el cielo convertida en pájaro, se vuelve sospechosa y enérgica, las cuerdas están es una rítmica vigorosa, y los alientos contestan por la superficie de la armonía, Haku le advierte que deben irse de ahí, en cuanto empiezan a correr la música acompaña la imagen en sincronía, otorgándole ritmo y fluidez a la escena.

- Sonido de la voz/diálogo

MIN: 14:53

-No te preocupes, no te convertiré en un cerdo (Haku)

-Buena niña, ya estás bien. Puedes comprobarlo (Haku)

-Soy la misma. ¿Qué pasará con mis padres, no se han convertido en cerdos verdad?
(Chihiro)

-Ahora no puedes verlos, pero los verás (Haku)

A partir de este diálogo podemos encontrar que tanto música como imagen y diálogo están en concordancia. Especialmente cuando Chihiro dice; ya estoy bien, en ese instante la música

tiene una resolución y una breve pausa de emotividad, que hacen click perfecto. Después la música continua con un arpa por unos segundos más, para después tornarse más agresiva, este momento coincide con la huida de Haku y Chihiro hacia la casa de baños.

- Tipologías y Funciones

Incidental

En el momento en que pretenden escapar, Chihiro se encuentra entumida, y no puede mover las piernas. Haku la sana mientras pronuncia; “En el nombre del viento y del agua, libérenla” Un sonido de sintetizador acompaña esta acción, dándole una sensación de restablecimiento.



a Chihiro.

Fotograma 15. Haku Sana

Análisis

Forma Técnica

Etapa 5: Cruzando el umbral

Pieza: *Kaonashi (No Face)*

Compositor: Joe Hisaishi

Origen de la composición: Música compuesta para el filme.

Minutaje de inicio y final de la secuencia analizada: 17:52 – 18:35

El sonido de “Cruce del umbral”



Fotograma 16. Cruce del umbral.

“La travesía del umbral supone un acto de voluntad con el que el héroe se dispone sinceramente a emprender la aventura.” (Vogler, 2002:160). Es la frontera que separa los dos mundo; el ordinario y el fantástico.

El cruce del umbral es el abandono del mundo y los seres conocidos, es zambullirse en el abismo de lo desconocido. Muchas veces los héroes deben decidir: ¿Sigo con mi vida tal cual ha sido, o me arriesgo y arriesgo a todo en virtud de un crecimiento o en el rescate de alguien? A menudo la entrada del umbral está custodiada por guardianes o seres que intentan impedir el paso a toda costa de quien desea entrar ahí. El cruce del umbral es el momento en el que el coche arranca, para entrar dentro del camino a la aventura.

- Descripción de la secuencia

Una vez que Haku sana a Chihiro, la toma de la mano para escapar de la vista de la bruja Yubaba quien se ha convertido en pájaro. Ambos corren a través de un almacén donde se muestran pescado y carnes. Después, pasan por un establo lleno de cerdos hasta dar con el puente que da a la casa de baños. Haku le pide a Chihiro que no respire bajo ninguna circunstancia, pues de lo contrario, podrían verla y reconocerla como “humano”.



Fotograma 17. Cruzando el umbral

Mientras Chihiro y Haku atraviesan el puente también lo hacen varios Dioses que vienen de visita a la casa de baños, esta estancia tiene que ver con el rito japonés del Marebito, que es la visita de los Dioses (kami) al mundo terrenal, provenientes de Tokoyo que es el país de las deidades, los Kamis van a descansar y a traer bienestar y salud al pueblo. Mientras los dioses cruzan, hay muchos recibimientos y bienvenidas.

Haku le pide a Chihiro que mantenga la respiración, pero no puede más y se le escapa un pequeño respiro, cuando una pequeña rana los saluda. En seguida la rana lo nota, y grita: ¡Un humano! lo cual acelera el cruce, Haku corre con Chihiro y terminan entrando por una pequeña puerta.

Estandarización emotiva

- Tono general: Tensión / Solemnidad

Desde el momento en que Haku le pide a Chihiro que no respire, pues podría echar a perder el hechizo, la música refuerza una situación que en sí misma, ya es tensa.

Desde un análisis simbólico dejar de respirar, supone una suspensión del ser. “Dejar de respirar es extinguir la existencia y así esconderse de los ojos de los demás.” (Guerrero, 2011: 50).

El cortejo de divinidades, camina a su lado mientras cruzan el puente, y deja tras de sí, un gran vocifero, parecido al que ocurre cuando una multitud arriba a algún lugar. Desde el interior de la casa de baños, se escucha música instrumental *Gagaku*, que literalmente significa “música elegante”.

Según M. Martínez, el Gagaku es la música cortesana de Japón, y sin duda la tradición orquestal más antigua del mundo. El término Gagaku significa literalmente 'música elegante'

(*Ga*: elegante; *Gaku*: música). Gagaku, escrito con dos caracteres de origen chino, es la pronunciación japonesa del término Yayue, que era la música imperial china. La música cortesana japonesa es en realidad una adaptación de diferentes estilos musicales asiáticos.

Como hemos mencionado, se trata de una música que acompaña una corte imperial, por lo tanto denota un sentido de respeto y solemnidad.

Este estilo de música se resume dentro del tema de Kaonashi (sin cara). Desde esta perspectiva, la música alude a una cultura, una emotividad y un personaje.



Fotograma 18. Aparición de Sin Cara.

Hisashi compone el tema sobre el nombre de este personaje misterioso que aparece por primera vez mientras Haku y Chihiro cruzan el puente, este tema será utilizado en diversas ocasiones en cuanto el personaje se muestre. La instrumentación del tema incluye diferentes tipos de laudes, arpas, cítaras, flautas de bambú, flautas de pan, algunos tipos de gong y tambores.

Esta es una etapa que está llena de simbolismos, por un lado *el cruce del umbral*, supone el ingreso de Chihiro en el mundo de los dioses, la pérdida del yo, el reconocimiento de la aventura y de lo desconocido. Hisaishi sostiene estas ideas, y las unifica personificando la materia sonora en una canción que refiere a un personaje desde el folclore, lo cual nos remite a las tradiciones, y a lo solemne.

Tipologías y Funciones

- Ambientación (La música nos transporta a épocas y lugares remotos)

El tema de “Sin Cara”, es un tema que alude a lo foráneo, lo folclórico y a lo solemne. También nos da una sensación de ritual y de misterio. Este clima está ligado al cruce del mundo ordinario al mundo especial en el que las deidades transitan sobre el.

- Elipsis (La música alude a personajes o sustituye hechos)

Hisaishi decide usar el tema de “Sin Cara”, cuando el personaje aparece. Haciendo una fuerte alusión a él, recalcando su extrañeza, aunque si bien el personaje está lleno de misterio e intriga, poco a poco se familiariza con Chihiro, perdiendo así su sonido y su sentido de extrañeza.

Análisis Segundo Acto

Forma Técnica

Etapas 6: Pruebas, aliados y enemigos.

Pieza: *Sootballs (Bolas de Hollín) / One Summer's Day*

Compositor: Joe Hisaishi

Origen de la composición: Música compuesta para el filme.

Finalidad general: Recurso narrativo

Minutaje de inicio: 25:26 Sootballs (Bolas de Hollín) / 47:23 (One Summer's Day)

El sonido de “Las pruebas, Aliados y Enemigos”

El héroe se interna en un mundo misterioso donde debe sobrevivir una serie de pruebas, todo este paisaje le es nuevo y diferente, debe aprender rápido a adaptarse si desea sobrevivir en él. Las pruebas sirven como escalones que adiestran y preparan al héroe para retos mayores.

“Muchos mentores acompañan al héroe hasta estas alturas de su andadura, y les proporcionan consejo para los grandes desafíos que se avecinan” (Vogler, 2002:164).

Otra de las funciones de esta etapa consiste en hacerse de aliados, amigos y establecer alianzas, de igual manera, el héroe se encontrará con diferentes enemigos, villanos y antagonistas, que se pondrán en defensa del rival, generalmente suelen ser sus guardianes.

El rival es el antagonista último del héroe, por lo general no busca aniquilarlo, sino derrotarlo y ser superior a él.

En esta fase también podemos ver al héroe interactuar con los demás y madurar, es un momento donde se socializa. El héroe, los aliados, enemigos y el rival se reconocen por primera vez e interactúan.

“Durante el filme hemos encontrado diferentes momentos en los que el héroe encuentra y se relaciona con aliados, centraremos nuestro análisis en los más representativos y aquellos que contengan, una mayor carga sonora/simbólica”.

Aliado 1: Kamaji



Fotograma

19. Encuentro de Kamaji con Chihiro.

Etapas: Aliado / 1era prueba

Pieza: *Sootballs / One Summers Day*

Compositor: Joe Hisaishi

Origen de la composición: Música compuesta para el filme.

Finalidad general: Recurso narrativo

Minutaje de inicio y final de la secuencia analizada: 25:26 – 27:56

- Descripción de la escena

Haku le explica a Chihiro que debe encontrar la sala de las calderas, encontrarse con Kamaji (kama = caldera; kaji = anciano) y pedirle trabajo, de lo contrario la bruja Yubaba la convertirá en un animal.



Fotograma 20. Kamaji

Trabajando en las calderas.

Chihiro le pide trabajo pero Kamaji se rehúsa y le pide que no insista pues no hay vacante y tiene a todos los ayudantes que necesita. En ese momento salen de unos agujeros unas pequeñas criaturas “las bolas de hollín” cuya tarea es cargar carbón y arrojarlo a la caldera. Una de ellas queda atrapada bajo un pedazo de carbón y Chihiro la ayuda hasta terminar su labor, este es la primera prueba de Chihiro, y una vez que la realiza, parece ganar la simpatía de Kamaji, inclusive la nombra como su nieta para protegerla y tratar de conseguirle trabajo.



Fotograma 21. Primera prueba

Estandarización emotiva.

- Tono general: Misterio/ Marcha / Comicidad

Sootballs o “Bolas de Hollín” es una pieza dedicada a la cómicas criaturas que trabajan en el cuarto de las calderas. Esta pieza aparece en tiempo de allegro (indicación aun tempo equivalente a deprecisa) con tintes cómicos y clásicos. Inicia al min: 25:31 cuando las bolas de hollín salen de unos pequeños agujeros, en ese momento, la música se introduce por instrumentos de vientos y de madera, con un tono misterioso, la rítmica se vuelve más fluida y empieza a desarrollarse cuando las bolas de hollín chocan con la pierna de Chihiro. Es un tema que refleja el trabajo en el que están inmerso Kamaji y las bolas de hollín. De hecho si se presta atención, todo el tiempo se escucha una fuerte predilección por sonidos de máquinas, como la rueda que gira mientras Kamaji trabaja, las rocas de carbón chocando entre sí, el ventilador, y el vapor de la caldera. Por lo tanto la ambientación que se sugiere, mediante los sonidos incidentales, es de un ambiente de trabajo.

La pieza inicia con un intercambio melódico de contra-fagot, y fagot, marcando la marcha, que da pauta para el leitmotiv, que es introducido por el corno francés y el clarinete.

Ex.8 - Sootballs - Main Theme

♩ = 126

Cor Anglais

Clarinet in B \flat

Bassoon

Contrabassoon

Horn in F

Fig. 11. Tema Principal de Sootballs. (Matheo Nahum, 2014: 15)

Tipologías y funciones

- Articulación asincrónica

A pesar de que esta música no está en perfecta sincronía con los movimientos de las bolas de hollín, sí marca una pauta una rítmica de trabajo, que pudiera incluso situarse dentro de los matices de una *Work Song*, que son piezas cantadas por personas que desempeñan tareas físicas y repetitivas. El motivo de introducir piezas musicales durante el trabajo es para reducir el aburrimiento y para sincronizar el movimiento físico. Es muy común encontrar en estas escenas, música rítmica y repetitiva. Como el famoso tema *Heigh ho* de Blanca Nieves y los siete enanos, que tiene el mismo motivo, sólo que sucede dentro de la diegética del filme, mientras los enanos cantan y trabajan en una mina. De la misma manera *Sootballs* marca el ritmo de trabajo de las bolas de hollín.

Justo en el Min: 51:3 Existe otro momento que en el que Kamaji toma un papel fraternal y dulce con Chihiro; la cubre con una cobija mientras ella duerme. Es un gesto muy sencillo pero lleno de ternura. A pesar de que esta escena no contiene gran información que aporte a la narrativa, si contiene información emocional, que demuestra la relación de Chihiro con Kamaji. Parece que para Miyazaki, esta escena era importante, para denotar una proximidad entre los personajes.

Acobijar a Chihiro dentro del mundo de los espíritus, es una alegoría de la aceptación de Chihiro por parte del mundo de los espíritus. A partir de ese momento Chihiro deja de sentirse *homesick* (Sentimiento de añoranza por casa y seres queridos). Y se asume dentro del mundo espiritual.

La melodía que suena en ese momento es *One Summers Day*, pieza con la que inicia el filme, la cual nos relaciona con los padres de Chihiro y la etapa 1; el mundo ordinario. Es una pieza llena de nostalgia, que se evoca a lo largo del filme para reforzar un sentimiento, de protección hacia Chihiro.

One Summers Day cumple fuertemente con una función significativa y narrativa. Dentro de la categoría de punto de vista; situándonos objetivamente en la interpretación de las imágenes, es decir; ayudándonos a situar al significado emotivo, y en la categoría de Elipsis, ya que nos alude a ciertos personajes y situaciones. En este caso; el mundo ordinario, a Chihiro y a sus padres.



Fotograma 22. Kamaji cobija a

Chihiro.

Aliado 2: Haku



Fotograma 23. Haku entre flores.

Haku cumple con el papel principal de Mentor, pero en todo momento no deja de mencionarle a Chihiro que es su amigo, por esa razón hemos decidido incluirlo dentro de la categoría de aliado, específicamente con la escena que sucede al minuto 48:30.

Etapa 6: Aliado

Pieza: *One Summer's Day*

Compositor: Joe Hisaishi

Origen de la composición: Música compuesta para el filme.

Minutaje de inicio y final de la secuencia analizada: 48:30 – 50:45

- Descripción de la secuencia

Haku despierta a Chihiro de la casa de baños, y la lleva al establo de cerdos a ver sus padres, después le devuelve su ropa inicial, y en ella encuentra la carta de despedida que contiene su nombre.

A este punto del filme la bruja Yubaba le ha robado tres caracteres de su nombre (荻野千尋) dejando sólo el carácter (千) que significa “Chi” pero también puede traducirse a Sen, que se refiere al número mil= 1000. Gracias a esa carta, Sen recuerda su nombre, y Haku le pide que no olvide, pues de lo contrario nunca podrá regresar a casa. Después le ofrece Onigiri, (arroz en forma de triángulo con alga) y Chihiro llora mientras lo come. Se despide de Haku y regresa a la casa de baños prometiendo trabajar duro.

Estandarización emotiva

- Tono emotivo general: Soledad / Añoranza / Nostalgia

One Summer's Day Es la primera pieza con la que abre el filme, en esta escena se repite pero con algunas variaciones:

Esta vez la pieza comienza con una dulce introducción por una arpa y cuerdas, esta melodía funciona muy bien porque se desarrolla dentro de un ambiente visual de tonalidades cálidas, hay mucha vegetación, flores y mariposas rondando. Podemos asumir por el tono de

luz, que es cerca de medio día, también en adición hay rumores de naturaleza, viento y pájaros cantando. Es una introducción que nos alude a la dulzura y a la calidez.



Fotograma 24. Haku consola a

Chihiro.

Inmediatamente después de la introducción, el arpa inicia con el tema original en sincronía cuando Haku le devuelve su ropa a Chihiro. Podemos interpretar que su ropa original (la que usó antes del uniforme de la casa de baños) y la charla de su regreso a casa, están fuertemente ligados con la música de la primera etapa en donde el mundo ordinario se configura.

Cuando Sen lee la carta el leitmotiv del piano inicia, pero esta vez tiene una sensación diferente, pareciera que corre a un tempo más lento a diferencia de la primera escena cuando el auto va en movimiento, podemos aquí comprobar la correlación e interacción de la música con el visual, y como una puede modificar la percepción y el ritmo de la otra.



Fotograma 25. Chihiro llora.

- Sonido de la voz/Diálogo

Min. 48:50

-Esta es una tarjeta de despedida, Chihiro... ese es mi nombre. -(Chihiro)

-La bruja Yubaba te controla robándote tu nombre, aquí te llamas Sen

pero conserva tu verdadero nombre como un secreto. -(Haku)

-Casi lo olvido y me convierto en Sen para siempre. -(Sen)

-Si lo llegas a olvidar, nunca podrás regresar a tu casa. -(Haku)

-Yo ya no puedo recordar como es mi nombre, pero lo más extraño es que si recuerdo el tuyo.

-(Haku)

-Toma come esto debes estar ambienta. – (Haku)

-No quiero comer. – (Chihiro)

-Hice un hechizo en la comida para que recuperes tus fuerzas, vamos come. – (Haku)

-Fue un momento muy duro, come un poco más. – (Haku)

El diálogo que sucede en esta escena está en perfecta sincronía con la pieza que lo acompaña *One Summer's Day*. Si podemos notar la pieza en esta escena se estructura de la siguiente manera: (Introducción – Sección “A” – Sección “B” – Sección “C” – Sección “D”).

En la introducción Haku le da su ropa a Chihiro. En la “Sección A” Chihiro lee la tarjeta de despedida, (el leitmotiv coincide con esta sección), y es donde se desarrolla el diálogo de Sen recordando quién es. El *leitmotiv*, se asocia fuertemente al mundo ordinario de donde ella pertenece, funciona de manera perfecta para recordar quien es. En la sección “B” Chihiro come, y la sección “C” es la parte más dramática de todo el tema, cuando Chihiro empieza a llorar.

Después Haku la abraza diciéndole; fue un momento muy duro.

Como podemos notar el diálogo, y las pausas entre éste, dan predilección a la información emotiva que se desarrolla en relación a la música y el visual. Esta conversación también funciona para remarcar la función de aliado que tiene Haku dentro del filme; la aconseja, le da consuelo y comida. Se establece una proximidad y protección que la música refuerza fuertemente.

Ex. 1 - Introduction

Piano

Sección "A" Leimotiv

5 Ex.2 - Main Theme - A

10

Sección "B"

14 Ex.3 - Main Theme - B

18

2 Ex.4 - Main Theme - C

21

25

29

Figura 12. Partitura de *One Summer's Day*. (Matteo Nahum, 2014/2015: 7,8,9)

- Tipologías y funciones

Función significativa y narrativa:

Punto de vista

La música apoya fuertemente a la imagen otorgándole un sentido emocional de nostalgia, y añoranza. Podemos encontrar concordancia entre la devolución de la vestimenta de Chihiro y la canción principal, desde una arista, la ropa inicial de Chihiro y su nombre, son su verdadera esencia, su verdadero yo, misma que guarda en el primer tema.

Elipsis

La música en este sentido, más que aludir a personajes como sí, alude a la primera etapa, con la cual se relacionan los padres de Chihiro y el mundo ordinario fuera del fantástico.

Análisis

Forma Técnica

Etapas 7: Acercamiento o Aproximación

Pieza: *One Summers Day*

Compositor: Joe Hisaishi

Origen de la composición: Música compuesta para el filme.

Finalidad general: Recurso narrativo

Minutaje de inicio y final de la secuencia analizada: 1:29:15 – 1:31:18

El sonido de “El Acercamiento”

“Una vez acostumbrados a las peculiaridades del mundo especial los héroes proceden en pos de su centro.” (Vogler, 2002: 176).

A este punto el héroe ya se ha familiarizado con el mundo especial, ha hecho alianzas y ha librado pequeñas pruebas o tareas, esta etapa tiene que ver con los preparativos que hace el héroe para una prueba más difícil o traumática, puede tomar tiempo para hacer planes y reconocer al enemigo. Suele llevarlos lejos, hasta la fortaleza del enemigo, aquí se pondrán a prueba las lecciones que ha aprendido el héroe.

En ese punto hemos decidido centrar esta etapa no en el preparamiento de las pruebas físicas o los duelos que enfrenta Chihiro contra sus enemigos, (y que se podría esperar de muchas historias), sino en una prueba más profunda que tiene que ver con el crecimiento espiritual, madurez moral, pérdida de egoísmo y empatía por el otro. La verdadera prueba o el verdadero enemigo aquí se muestra como el egoísmo, y la inmadurez, mismas para las cuales nuestra heroína Chihiro se prepara y pone a prueba durante un último recorrido.

A continuación describiremos la secuencia:

- Descripción de la secuencia

Haku por órdenes de Yubaba roba el sello de Zeniba (su hermana gemela) y por ello Zeniba lo persigue y lo ataca al punto de la muerte. Chihiro mortificada, intenta salvarlo, y decide ir a buscar a Zeniba para devolverle el sello y suplicarle que ayude a Haku.

Kamaji el esclavo de las calderas, le ayuda dándole un boleto de tren y dándole indicaciones a dónde debe ir. Chihiro se despide de Haku prometiéndole volver.



Fotograma 26.

Muerte simbólica de Haku.

Estandarización Emotiva

- Tono emotivo general: Vulnerabilidad / Cariño

One Summer's Day vuelve a mostrarse por tercera vez dentro del filme, y coincide dentro de esta etapa.

A este punto podemos constatar ciertas coincidencias entre el uso de esta pieza y su relación simbólica con la narrativa visual.

De alguna forma esta pieza suele repetirse cada vez que hay un momento de vulnerabilidad y de sentido de protección por parte de alguno los personajes.

Este caso muestra totalmente una situación parecida a la de la última vez, sólo que con un cambio de personajes. En la segunda vez en que *One Summer's Day* es utilizada (min. 48:50) retrata la protección de Haku hacia Chihiro, esta vez, retrata la protección de Chihiro hacia Haku. La conexión de amor que han desarrollado estos dos personajes, hace que la pieza cobre mucho más fuerza, y suene con más emotividad cada vez. También retrata la ayuda de Kamaji en cuanto le otorga un boleto de tren que ha guardado por 40 años, quizá en alusión de un día salir de ahí, y de su calidad de esclavo de las calderas.

La pieza acompaña con dulzura este momento pero también con determinación, a diferencia de la segunda vez, esta vez Chihiro no tiene más miedo. Y se muestra con el coraje necesario para emprender el viaje hacia la casa de Zeniba, y salvar a Haku.

While this altruistic act does not help her in her progress towards saving her parents and leaving the Spirit world, she feels it is her duty to save her friend and return what he took. (Rusli, 2010: 26).

A pesar de que este acto no representa un progreso en la primera premisa, demuestra un crecimiento en la batalla interna que Chihiro enfrenta consigo mismo en el mundo especial. Se ha transformado y ha desarrollado valores de empatía, de amor y protección por los demás. En este caso está dispuesta a arriesgarse en virtud de Haku.

Encontramos concordancia con la etapa 7 en cuanto el héroe planea a dónde ir, obtiene información, se prepara y alista.



Fotograma 27 Kamaji otorga ticket a Chihiro.

El sonido de la voz/Diálogo

Min: 1:29:07

-Kamaji, le regresaré el sello a la hermana de Yubaba, le pediré disculpas y le suplicaré que ayude a Haku – (Chihiro)

- ¿Irás a ver a Zeniba? ¡Ella es una bruja aterradora! – (Kamaji)

-Por favor, Haku me ayudó antes, ahora es mi turno de ayudarlo. – (Chihiro)

-Espera aquí - (Kamaji)

Desde este diálogo podemos interpretar la etapa 7. Chihiro habla con naturalidad y confianza a Kamaji, quien hasta momentos antes era un personaje desconocido. También ha desarrollado sentimientos de amor y protección hacia Haku. Se ha familiarizado con el entorno del mundo especial, y se prepara para enfrentar una premisa y un mundo que le será desconocido; ir hasta la casa de Zeniba y confrontarla. Obtiene indicaciones por parte de Kamaji y augurios de buena suerte.

Análisis

Forma Técnica

Etapa 8: Prueba Difícil o Crisis

Pieza: *The Sixth Station*

Compositor: Joe Hisaishi

Origen de la composición: Música compuesta para el filme.

Minutaje de inicio y final de la secuencia analizada: 1:37:40 – 1:41:01

El sonido de la “Crisis”

“Definimos a la crisis como aquel punto de la historia o drama en el que las fuerzas opuestas y hostiles se encuentran en su momento de máxima tensión.” (Vogler, 2002: 193). En esta etapa el héroe se enfrenta a quien más teme, es donde se encuentra más cerca de la muerte, y la audiencia se mantiene en un fuerte momento de tensión.

“Todo lo acaecido durante el viaje nos ha conducido a este momento, y todo lo que suceda después, sólo nos llevará de vuelta a casa” (Vogler, 20002: 194).

A lo largo del filme, encontramos varias pruebas, sin embargo en la mayoría de ellas nuestra héroe “Chihiro” logra superarlas sin demasiado esfuerzo físico aparente, aquí es donde es necesario entender la crisis desde otra perspectiva, fuera de la occidental. Pues la lucha que plantea el filme, no es una batalla física, es en realidad, una batalla por la búsqueda de identidad de los personajes. De hecho, quisiéramos recalcar que la prueba que podría suponer el eje de tensión más álgido dentro del filme, y que conforma el nudo de la problemática narrativa, parece resolverse de manera aligerada y sin mucho agravio, que en

este caso es; el reconocimiento de los padres de Chihiro, entre varios cerdos. Chihiro logra esta prueba con naturalidad y tranquilidad, porque ha pasado un proceso de búsqueda. Para este punto nuestra protagonista ha recuperado su nombre, su identidad, y ha desarrollado madurez y valores.

Aunque sí mencionaremos este momento (el reconocimiento de sus padres), desde nuestra perspectiva y para pertinencia del análisis, existe otro momento de interés, que se muestra tenso y a la vez reflexivo. Es un momento de espacio antes de la emoción y la acción.

Como hemos mencionado, Chihiro no se enfrenta con un enemigo a duelo como pudiera resultar común en las odiseas occidentales, no es un combate físico, sino que su lucha tiene que ver con enfrentar la madurez en la juventud, y con la aniquilación o muerte del ego. “También podemos asistir a un movimiento del yo hacia al grupo, al aceptar el héroe una responsabilidad mayor, superior al cuidado de sí mismo.” (Vogler, 2002: 209).

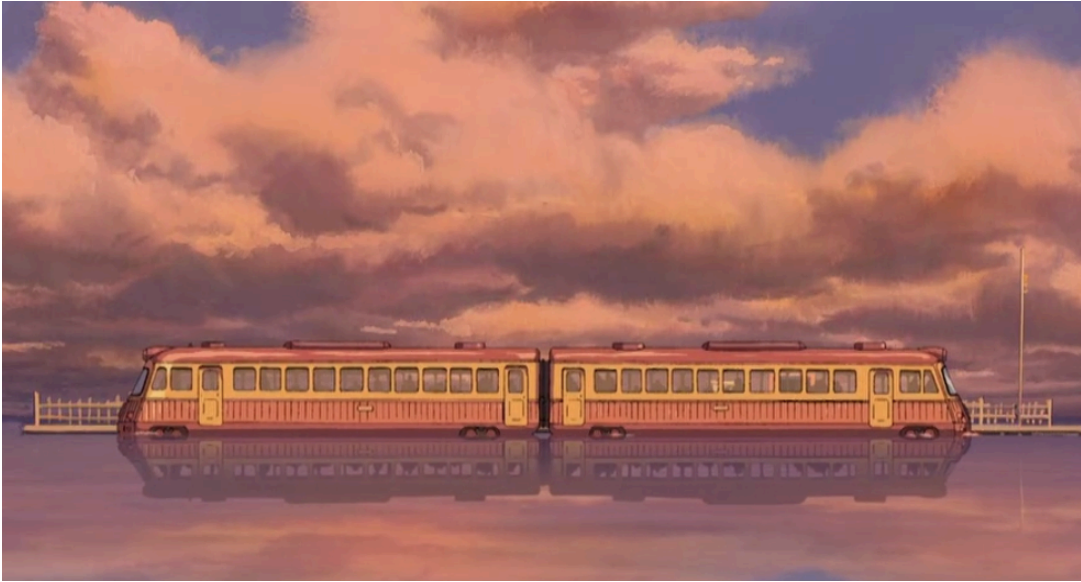
Cuando el héroe está dispuesto a arriesgar su vida a favor de la vida de los demás, esa misma cualidad lo convierte en héroe.

Descripción de la secuencia

Chihiro halla a Haku herido de muerte se prepara ir al encuentro de Zeniba, la hermana de Yubaba. Kamaji, (el esclavo de las calderas), le da instrucciones y le dice que debe llegar en tren hasta la sexta parada; El fondo del pantano.

Chihiro inicia su travesía y camina hasta encontrar la estación de tren. Al llegar el tren sube e invita a Kaonashi (Sin Cara) con ella, adentro del tren se miran varias sombras de personas que van de viaje, paisajes oníricos, apeaderos e islotes que están teñidos con la luz

melancólica del atardecer. Mientras va oscureciendo aparecen sobre las ventanas espectaculares y anuncios nocturnos, como los que se muestran en una gran urbe. El camino continúa así, hasta que llegan a la sexta parada; “El fondo del pantano”.



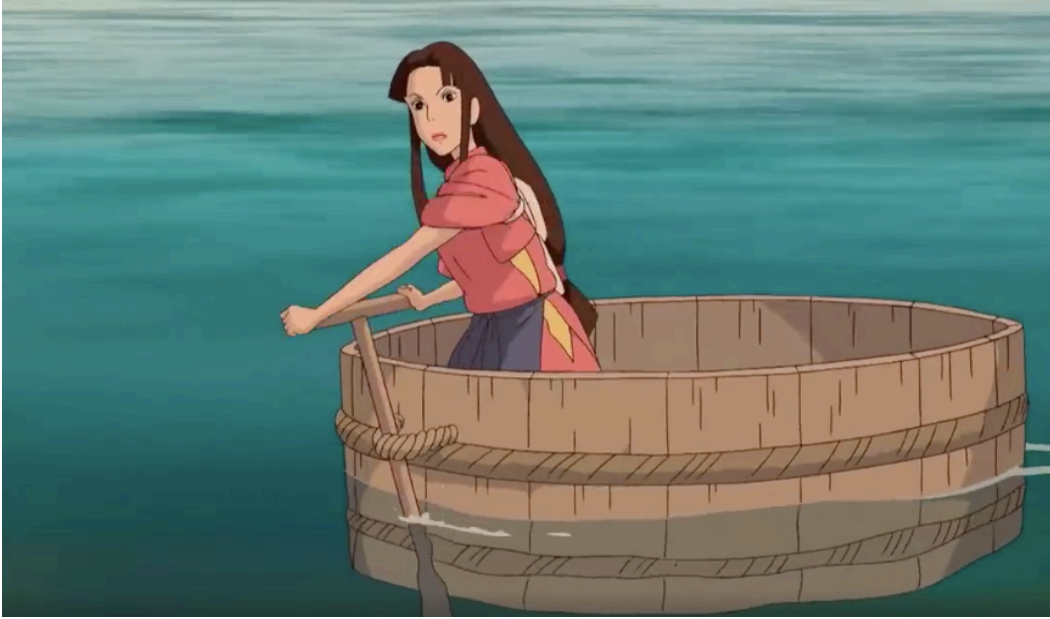
Fotograma 28. Tren de la sexta estación.

Estandarización emotiva.

- Tono general emotivo: Nostalgia/Paz

Esta escena sucede dentro de dos minutos, donde no hay diálogo, no hay movimiento por parte de los personajes y no hay mucha información narrativa, sólo paisaje, que va acompañada de la pieza; *The Sixth Station*. Lo que obtenemos primariamente de esta escena es información emocional, que va cobijada por la música de Hisaishi.

La música inicia al min: 1:37:40, cuando Chihiro empieza a caminar sobre el agua hacia la estación, en ese momento suena en el piano un arpeggio de Mi menor con novena, el bpm (*beat per minute*) es de un tempo lento = 84 bpm, y coincide con el regreso de Lin a la casa de baños.



Fotograma 29. Lin regresa a la casa de baños.

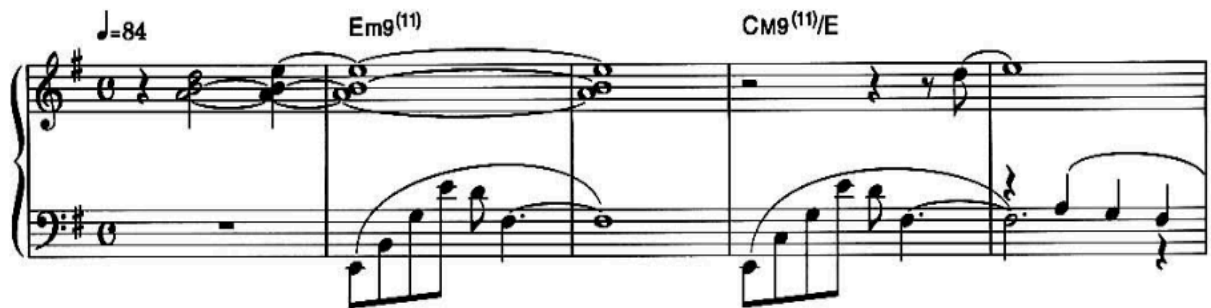


Figura 13. Tomado de <https://es.scribd.com/doc/48430176/Spirited-Away-The-Sixth-Station-1> (Feb, 2011)

Podemos interpretar a partir de esto, un sentimiento de tristeza o quizá de añoranza por parte de Lin pues ella ha expresado su deseo de irse de la casa de baños en repetidas ocasiones y mira Chihiro partir con relativa sencillez, mientras ella regresa a su mundo ordinario.

Cuando Chihiro sube al tren, el encargado de los boletos le muestra su mano pidiendo los boletos, en ese momento, el piano despliega otro arpeggio, pero esta vez tiene la cualidad armónica de dominante con novena y cambia por completo el centro tonal:



Fig. 14 Tomado de <https://es.scribd.com/doc/48430176/Spirited-Away-The-Sixth-Station-1> (Feb, 2011)

Cuando Chihiro invita a Sin Cara a subir, un motivo melódico de cuerdas coincide con su afirmación, dándole un tono de misticidad a la música, misma que ha estado presente siempre en Kaonashi.

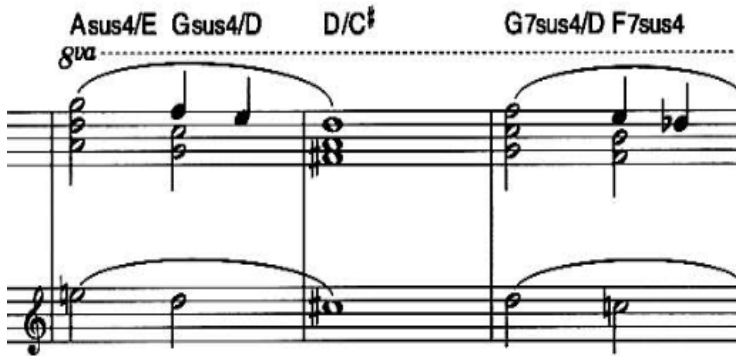


Fig. 15 Tomado de <https://es.scribd.com/doc/48430176/Spirited-Away-The-Sixth-Station-1> (Feb, 2011)

A medida que el tren avanza, también la música se desenvuelve y se funde con los paisajes que van apareciendo, haciendo una perfecta sincronía. Nos hace parecer que lo que vemos en ese momento es un mundo de sueños, un instante dulce y de respiro pero a la vez nostálgico.

En el minuto: 1:40:57 se muestra la imagen de Chihiro viendo hacia la ventana, poco después de que mira entre sus manos a Bo ratón, y a Haedori, mientras duermen. Hay un sentimiento de responsabilidad, como si en sus manos, cargara con el destino de sus padres y ahora el de Haku, es una actitud adulta, su rostro muestra determinación pero también hace notar un rastro de tristeza y de temor. La música apoya este momento mediante una repetición del motivo melódico sostenido por cuerdas. Este quizá es el momento más emotivo de todo el recorrido. La música mantiene una rítmica constante, que está en consonancia con la voluntad de Chihiro mientras mira por la ventana enfrentando su destino.

The image displays two systems of musical notation for piano accompaniment. The first system consists of five measures. The top staff (treble clef) features a repeating melodic motif of eighth notes. The bottom staff (bass clef) provides harmonic support with chords and a melodic line. Chord labels above the first system are Em9⁽¹¹⁾ and CM9^{(11)/E}. The second system consists of five measures. The top staff continues the melodic motif. The bottom staff features a more active melodic line. Chord labels above the second system are CM9^{(11)/E}, CM9, Dsus4, D^{dim}, Bm7/A, Bm7/F[♯], and Em7⁽⁹⁾.

Figura 16. Tomado de <https://es.scribd.com/doc/48430176/Spirited-Away-The-Sixth-Station-1> (Feb, 2011)



Fotograma 30. Chihiro mira por la ventana del tren.

Este transcurso y punto narrativo coincide con un concepto Japonés llamado “Ma” que significa; el espacio en medio de las cosas. Es también, una pausa antes de una emoción. Miyazaki explica que si en todo momento no se tiene un momento de respiro con un espacio entre, sólo hay ocupación y ruido. Para al autor, es importante presentar un momento de reflexión que optimice o potencialice las emociones que están por venir. La música soporta esta narrativa de manera perfecta, mientras emana de una manera calma y reflexiva, no sobrecarga de emoción, ni tan poco aburre, parece que su intención es calmar, y dar un momento de paz a la audiencia. En todo el momento de información emotiva y de pausa, uno puede relacionarse con la emoción de Chihiro, quien no sólo preocupada por sus padres, ahora asume la tarea de salvar a Haku, con quien ha enlazado gran afecto.

Tipologías y Funciones

- Ambientación (la música transporta a épocas o lugares remotos)

La música en apoyo con la narrativa visual nos remite a lugares de toques oníricos. Durante toda esta escena parece que nos encontramos en un sueño. Para Miyazaki se trataba de crear un océano a partir de la lluvia.

Desde el tono y la luz mediodía, pasando por el atardecer, y luego transportándonos a lo que pareciera ser una ciudad de paso por la noche, todo el tiempo experimentamos esa sensación de vaivén, mediante el sonido del tren chocando con el agua acompañado de arpegios menores por parte del piano y violines. La música sin duda es parte clave del mundo onírico que Miyazaki nos presenta. Pareciera que lo que se nos expone aquí no es trama, ni música por separado, sino paisajes que se componen en la unión del audio con el visual.



Fotograma 31. Chihiro y sin Cara en el tren.

Análisis

Forma Técnica

Etapa 8: Prueba Difícil o Crisis

Pieza: *The Return*

Compositor: Joe Hisaishi

Origen de la composición: Música compuesta para el filme.

Minutaje de inicio y final de la secuencia analizada: 1:57:42 – 1:60:00

El sonido de “La prueba difícil”

“La fortuna del héroe toca fondo y es hora de que se enfrente directamente con quien más teme. Se enfrenta una muerte posible y da inicio a una batalla hostil.” (Vogler, 2002: 53).

En este punto hemos de reiterar, que aunque Chihiro toma una actitud bastante segura, no deja de situar a la audiencia en un estado de incertidumbre, donde llegada a esta cumbre pudieran derrumbarse todos sus esfuerzos o sobrevivir al trance y salir victoriosa. Es un momento de duda y suspenso.

Descripción de la secuencia

Después de que Chihiro vuelve con Haku a la casa de baños. Yubaba le espera impaciente en el puente con varios cerdos enfilados. Bo, vuelve de nuevo a su estado natural de bebé y le pide a Yubaba que no haga llorar a Sen, o de lo contrario ya no la querrá más. Pero Yubaba desiste mencionado que las reglas son las reglas.

Yubaba le indica a Chihiro que debe reconocer de entre todos los cerdos a sus padres, para poder así, liberarlos del hechizo.



Fotograma 32. Chihiro decide entre los cerdos.

Estandarización emotiva

- Tono emotivo general: Tensión

Durante toda la prueba no hay música, sino su ausencia. Aquí el silencio funciona como gran recurso para crear tensión, de hecho el único sonido que se escucha es el graznar de los cerdos. Mediante el silencio los personajes experimentan tensión y suspenso.

- Sonido de la voz/Diálogo

Min: 1:57:02

-Veamos si distingues, cuáles de estos cerdos son tus padres. – (Yubaba)

-Sólo tienes una oportunidad, si aciertas, quedarán en libertad. – (Yubaba)

- Lo siento abuelita, te equivocas, mis padres no están aquí. – (Chihiro)

-¡¿No están aquí?! ¡¿Es esa tu respuesta?! – (Yubaba)

-Sí. (Chihiro afirma con la cabeza) – (Chihiro)

El diálogo representa los términos de la prueba. A pesar de ser muy breve, sitúa las condiciones así como la resolución de esta. Por otro lado, Chihiro nombra a Yubaba abuelita, el enemigo o antagonista, no resulta más un extraño o un ser al cual despreciar. Se le abraza desde esa designación; Abuelita, que conlleva un sentido de gran cariño, respeto y agradecimiento que veremos más adelante.

Tipologías y Funciones

La suspensión de música en este diálogo, tiene dos propósitos:

1. Crear tensión.
2. Evitar distracciones y crear concentración en el momento.

Análisis

Forma Técnica

Etapa 9: Recompensa

Pieza: *The Return*

Compositor: Joe Hisaishi

Origen de la composición: Música compuesta para el filme.

Minutaje de inicio y final de la secuencia analizada: 1:57:40 – 1:58:08

El sonido de “La Recompensa”

Una vez que el héroe ha afrontado la muerte real o simbólica, el héroe y la audiencia tiene motivos para festejos. “El héroe ahora toma posesión del tesoro máspreciado, persiguiendo el cual ha llegado hasta aquí, obtiene finalmente su recompensa.” (Vogler, 2002: 54).

En algunas ocasiones la recompensa no es más que el conocimiento o la experiencia que permiten un mayor entendimiento de las fuerzas del mal y su reconciliación con ellas.

Descripción de la secuencia

Chihiro logra reconocer que sus padres no se encuentran entre la fila de cerdos, cuando lo menciona, el contrato con el cual Yubaba controlaba a Sen, desaparece de sus manos, desvaneciéndose la mismo tiempo que los cerdos se convierten en los trabajadores de la casa de baños. Hay muchas celebraciones por parte de Kamaji, Lin, la Rana y los trabajadores, inclusive algunos Kamis (dioses) celebran desde el balcón su victoria. Chihiro corre de regreso sobre el puente y se despide de todos alzando la mano mientras Haku la espera al otro lado.



Fotograma 33.

Haku, Lin, y la Rana se alegran por la victoria de Chihiro.

Estandarización emotiva

- Tono emotivo general: Victoria/ Celebración

En cuanto el contrato desaparece de las manos de Yubaba la pieza *The Return* inicia. Esta pieza contiene una fuerte carga emotiva de celebración y emoción. Se introduce con la melodía de una voz femenina, y enseguida se escucha percusiones y melodías con tintes orientales que suenan en medida que la celebración acontece.



Figura 17 Tomado de <https://es.scribd.com/doc/48430176/Spirited-Away-The-Sixth-Station-1> (Feb, 2011)

En la instrumentación hay varias, percusiones, gongs (tambores) panderos, cuerdas e instrumentos de metal, es un momento muy emotivo y de victoria, la música refuerza mediante su festividad este sentimiento y también, acentúa la cercanía a la que Chihiro ha

llegado con los trabajadores de la casa de baños, Kamaji, Lin y la Rana brincan de la emoción y se alegran sinceramente por Chihiro.

El sonido de la voz/diálogo

-Gracias a todos.- (Chihiro)

-Muy bien me has ganado, vete de aquí.- (Yubaba)

-Gracias por todo.- (Chihiro)

Este diálogo resume la etapa. Yubaba por fin libera a sus padres del hechizo y le permite volver. “Me has ganado” define la suspensión definitiva del hechizo, pero al mismo tiempo la expresión “muy bien” sugiere una felicitación por la empresa realizada.

En los dos momentos en que Chihiro habla, lo hace para agradecer, incluso se inclina ante Yubaba en sentido de respeto. Esto pudiera resultar algo atípico después de un enfrentamiento o un duelo, sin embargo Chihiro en realidad agradece por lo aprendido en su estancia en el mundo fantástico, es gracias a las adversidades que ella se ha desarrollado en otra persona y está lista para volver.

Tipologías y funciones

- Punto de vista

Una vez que el contrato se esfuma de las manos de Yubaba, la música inicia y acompaña el argumento narrativo, nos sitúa de una manera clara y objetiva en la interpretación de las imágenes. Es un momento de victoria, la conclusión de la crisis y el desenlace del nudo, la recompensa está representada mediante gestos no verbales de celebración y música.

Análisis Tercer Acto

Forma Técnica

Etapa 10: Camino de Regreso

Pieza: *The Return / One Summer's Day*

Compositor: Joe Hisaishi

Origen de la composición: Música compuesta para el filme.

Minutaje de inicio y final de la secuencia analizada: 1:57:40 – 2:00:39

El sonido de “El Camino de Regreso”

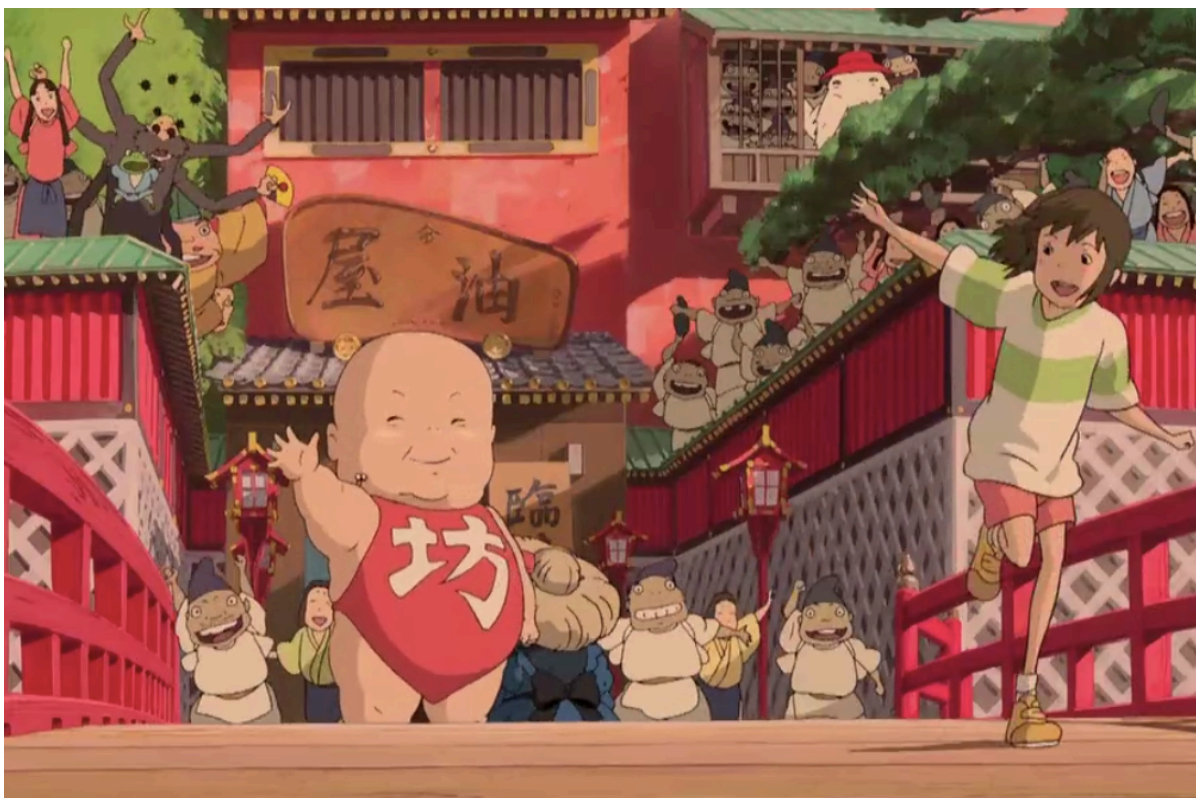
Una vez terminadas las celebraciones el héroe vuelve al punto de partida. “El camino de regreso es un punto de inflexión, otro umbral que se cruza.” (Vogler, 2002: 226). Generalmente hay un espacio físico que se cruza al inicio de la aventura, y se vuelve al final. “El argumento original de alcanzar ciertos objetivos se transforma ahora en la historia de una huida”. (Vogler, 2002: 226). Este escape siempre avecina cierta premura, en la mayoría de los casos el héroe vuelve corriendo o en algún transporte que asegure su rápida huida dentro del mundo fantástico.

Descripción de la secuencia

Chihiro se despide de los trabajadores de la casa de baños, y vuelve corriendo sobre el puente donde inició su premisa, al llegar al otro lado Haku la toma de la mano y bajan corriendo unas escalinatas, pasando por el restaurante, y dando hasta el punto donde la planicie se había convertido en agua, ahora vuelve a ser el llano que Chihiro y sus padres habían visto por primera vez.

Haku se despide de Chihiro prometiéndole volver a verse, y le pide que no mire hacia

atrás. Chihiro encuentra a sus padres, y por un momento piensa en volver atrás, pero no lo hace y regresa con ellos por el túnel por donde entraron, con la diferencia de que el lugar intermedio que describimos en la segunda etapa, no está más. La familia Ogino sale del túnel, regresa al auto y se aleja.



Fotograma 34. Chihiro se despide.

Estandarización emotiva

- Tono emotivo general: Nostalgia / Despedida

En cuanto Chihiro toma la mano de Haku, la introducción de *One Summer's Day* entra, con la diferencia de que esta vez, está soportada por sintetizadores y colchones armónicos que dan un halo de misterio y solemnidad a la música. El *leitmotiv* coincide nuevamente con una temática narrativa que alude a la protección y el resguardo de Chihiro, Haku le indica por donde debe regresar y le pide que no volteé atrás. Esta pieza, también se ha convertido en una música que una sentimentalmente a Chihiro con Haku, expresa su relación, y la reafirma.

En el min: 1:58:46 Chihiro suelta la mano de Haku y coincide con la parte “B” del tema, pudiera resultar un momento estéril sin embargo esta imagen perdura unos seis segundos, mientras sucede la exposición del tema “B”. Pareciera que para Miyazaki era importante darle unos segundos al termino físico de la relación mediante la desunión de manos. Esta escena también funciona como espejo invertido, si lo relacionamos con el primer encuentro que tiene Haku con Chihiro en el minuto: 15:30



Haku.

Fotograma 35. Chihiro suelta la mano de



primera vez.

Fotograma 36. Haku y Chihiro tocan sus manos por

Existe una exposición de sonido de vientos y nubes, y cuando el tema entra a la parte “C”, Chihiro se reúne con sus padres. *One Summer’s Day*, es una pieza que crece en dinamismos, uno de los momentos más importantes de esta pieza es el tema “C”, donde la canción alcanza su cenit o madurez emocional, este momento coincide con el encuentro de Chihiro con sus padres.

Chihiro se detiene un momento en seco, y nota que sus padres no recuerdan nada. “Es como si lo acontecido nunca hubiese tenido lugar. Nada parece haber cambiado con respecto a la secuencia inicial de la película. En el rostro de la heroína comienzan a dibujarse la sombra de la duda ¿Habrán sido reales sus aventuras en el mundo gobernado por Yubaba?” (Guerrero, 2011:101).

Hay una parte “D” adicional al tema, que se diferencia a los demás y tiene que ver con el cruce del umbral. Musicalmente es un pasaje parecido y coincidente al de la segunda etapa: *A Road to Somewhere*, de hecho visualmente es un regreso casi idéntico al que sucede en el

minuto: 04:36.

A partir de aquí Miyazaki emplea la técnica de construcción de espejo, conduciendo la película, a través de simetrías visuales, y narrativas hasta su abierto final. Las indicaciones del padre para que miren bien donde pisan, la imagen de la niña fuertemente cogida al brazo de la madre, las consiguientes quejas de ésta, y la figura del cabeza de familia dirigiéndose hacia la luz que se vislumbra al final del pasadizo. (Guerrero, 2011:101).

Este pasaje es el regreso del cruce del umbral, y parece cerrar cíclicamente la narrativa, volviendo al punto de partida.

- El sonido de la voz/Diálogo

-Miren donde pisan. – (Akio)

-Chihiro aferrándote de esta manera me harás tropezar. – (Yuko)

Como menciona bien Guerrero, este momento es un *deja vu* ya que, nos parece experimentar algo ya vivido. Tanto la imagen como el diálogo se repiten:



Fotograma 37



Fotograma 38

Análisis

Forma Técnica

Etapas 11 & 12: Resurrección, Retorno con el Elixir.

Pieza: *The Return*

Compositor: Joe Hisaishi

Origen de la composición: Música compuesta para el filme.

Finalidad general: Recurso narrativo

Minutaje de inicio de la secuencia analizada: 2:00:15

El sonido de “La resurrección & Retorno con el Elixir”

El héroe ahora debe despojarse de la personalidad del viaje y adoptar una nueva que lo haga apto para regresar al mundo ordinario. El nuevo héroe debe ser capaz de reflejar lo mejor de sí mismo y aplicar la lección aprendida a lo largo del camino.

“Regresa al mundo ordinario, más su viaje carecerá de sentido a menos que vuelva a casa con algún elixir, tesoro o enseñanza desde el mundo especial.”(Vogler, 2002:57).

- Descripción de la secuencia

La familia sale del túnel, Akio encuentra el coche lleno de hojas como si hubiese pasado mucho tiempo ahí. Akio y Yuko corren a limpiarlo y discuten. Mientras tanto, Chihiro da la vuelta y mira al túnel incrédula de todo lo que ha pasado, parece dudar de los hechos. En un momento la expresión cambia en su rostro y parece reflexiva, se queda unos momentos así, mientras la imagen se acerca a su rostro, hasta que sus padres la llaman y sube en el auto.

La última escena muestra al auto alejándose del túnel.



Fotograma 39.

Chihiro y sus padres se alejan del mundo fantástico.

Estandarización emotiva

- Tono emotivo general: Resolución, reconciliación.

Podemos interpretar que la música clausura el filme en forma circular, al introducir la misma pieza con la que abre; *One summer's Day*, el *leitmotiv* al min: 2:00:15, (mismo con el que la abre). Pareciera ser un re-encuentro melódico y una resolución. Este motivo coincide con la imagen de Chihiro viendo de perfil la entrada del túnel.

Esta es la imagen que representa la conciliación del filme, según *Vogler*, el regreso carece de sentido a menos que el héroe vuelva a casa con una enseñanza.

¿Cómo se representa esto a partir de la música?

Es evidente que Chihiro cumple con el regreso y con un crecimiento espiritual. Las enseñanzas, los aliados y las pruebas, han cambiado su personalidad y han germinado en ella madurez.

El tema principal de *One Summer's Day*, es el principal agente sonoro en esta enseñanza y transformación. Esta melodía nunca abandona a Chihiro y está presente dentro de los momentos de cobijo y de aprendizaje significativo:

- En la etapa 1 aparece introduciendo el mundo ordinario y a los personajes, así como nos muestra al héroe dentro de su inmadurez, y antes del recorrido.
- En la etapa 6 funciona como aliado y puente cuando Haku la reconforta, le da su ropa, y con ella, Chihiro recupera su nombre, y su identidad.

Aquí la pieza tiene una connotación de vulnerabilidad emocional, pero también de puente emocional entre el mentor y el héroe.

- Representa un momento de proximidad entre ella y Kamaji, cuando él la descubre durmiendo en la sala de las calderas y la cobija dentro del mundo espiritual. Desde este momento Chihiro asume su tarea y responsabilidad en el mundo fantástico.
- En la etapa 7 Chihiro experimenta la muerte simbólica de Haku y decide ir en su rescate y ayuda. No sólo refuerza la relación entre ellos. Sino que la pieza forma parte de la escena denotando la nueva personalidad de Chihiro en cuanto se muestra empática y preocupada por Haku.
- Al cierre del filme puntualiza la expresión de nuestro protagonista transformado y reflexivo, mientras mira una última vez la entrada del mundo fantástico y da la espalda a él, dejándolo atrás.



Fotograma 40. Chihiro mira por última vez la entrada del túnel.

Conclusiones

1. A partir del análisis presentado podemos afirmar que la música y los elementos sonoros en *El viaje de Chihiro* opera conforme al modelo narrativo El viaje del héroe de C. Vogler, ya que hemos encontrado grandes coincidencias entre el hilo argumentativo y la estructura del modelo, lo cual lo vuelve un caso de estudio ejemplo, a través del cual podemos explorar la función de la música como temática en la narrativa filmográfica.
2. El modelo de análisis previamente expuesto, fue de utilidad ya que logró establecer, en una ruta clara la información a tratar, y delimitó en categorías específicas con sus consecutivas interrogantes, las expresiones en los que la música formó parte del mensaje a decir, consideramos que esta metodología, puede ser útil para el análisis de diversas obras audiovisuales. Así como puede representar una herramienta pedagógica para la formación de compositores interesados.
3. A través de este análisis y de su comparativa con la narrativa visual, hemos podido constatar la hipótesis principal, ya que cabe destacar que ciertos rasgos y patrones musicales se comprometen estrechamente con el filme, la narrativa y personajes. Como puede ser; la utilización de melodías para evocar estados de ánimo, pre-destinar comportamientos, aludir a personajes, modificar el ritmo de la imagen, intensificar situaciones, o simplemente descansar sobre escenas, a forma de paisajes, como sucede en la etapa 8 con la pieza; *The Sixth Station*

4. Cabe la sugerencia, de no ceñir rigurosamente el modelo, sino de tratar de adaptarlo al complejo cultural en cuestión. Si bien es cierto que la estructura de Vogler, resulta una gran brújula dentro del mapa de la narrativa, podemos divergir en cuanto a los arquetipos propuestos, como por ejemplo; la sombra, que hace suponer al antagonista o rival del héroe, en el caso objeto, no existe la sombra como tal en un sentido estricto; Yubaba, quien pudiera resultar la figura más próxima a la descripción, cumple un propósito también mentor, o maestra. Es gracias a su postura y exigencias, que Chihiro logra madurar, y re-encontrar su identidad, salvando así a sus padres, tan es así, que al final, la menciona con cariño desde la designatura; abuelita. Esto tiene que ver con nichos culturales/religiosas desde el cual se concibe el filme. Consideramos pues, la adaptación del modelo establecido bajo una cautela que integre las particularidades culturales de cada estudio.

5. Otro punto que es necesario aclarar dentro del análisis, es que el filme objeto no logra hacer una diferenciación clara en cuanto a la etapa 11 y 12. Por lo menos no dentro de las secuencia, es decir no hay un cambio dramático de escenario en ellas, sino que a nuestro criterio, estas etapas suceden de manera paralela, es por eso que hemos decidido integrarlas dentro de un sólo nicho. Por un lado, la resurrección pre-suopone, un cambio de conciencia en el personaje principal. Esta cualidad se logra poco a poco durante todo el filme, no sucede de manera abrupta, aunque podríamos decir que empieza a florecer en la etapa 8 y encuentra su máximo auge con la etapa 12, cuando emprende el retorno al punto inicial, y Chihiro mira la entrada del túnel.

6. Se alienta que para un mayor entendimiento, no sólo de las disposiciones simbólicas que provee la coyuntura visual/auditiva, se realice un análisis formal de la música a partir de la partitura, si bien hemos realizado pequeños fragmentos, y analizado algunos motivos a lo largo de la investigación, valdría la pena ahondar más profundo y combinar el análisis mediante el modelo propuesto, con el análisis formal de la música, ya que esto puede crear nuevos apartados teóricos, que aporten una mayor comprensión a las temáticas y recursos estrictamente musical/teóricos.

7. Otro de las cuestiones que quedan latente, y que por cuestiones idiomáticas no fueron posibles, sería entender y analizar el filme desde su lengua original (japonés), si bien se sabe que las modificaciones en la traducción fueron mínimas, siempre existe la posibilidad de transpolar los significantes, para el entendimiento en habla-hispana. Aunque la búsqueda bibliográfica así como la hermenéutica nos ayudó en la interpretación cultural, queda en deuda, la interpretación de los diálogos originales y sus significantes en relación con la música, consideramos que este punto podría haber acertado con mayor precisión, en los significados que se le otorgó a los diálogos.

Referencias Bibliográficas.

- Bellano, Marco (2010). The parts and the whole: Audiovisual strategies in the cinema of Hayao Miyazaki and Joe Hisaishi. *Animation Journal* (18). 4-54.
- Begué Marie France (2012) *La simbólica del mal de Paul Ricoeur*, Buenos Aires, Argentina: Exposición seminario interdisciplinario
- Bertucci Alejandra (2006) *Entre el romanticismo y el estructuralismo, la concepción del símbolo de Paul Ricoeur*, Bariloche, Argentina: Ponencia presentada en el II Coloquio Internacional de Filosofía, homenaje a Paul Ricoeur.
- Barthes, R. (1986). *Lo obvio y lo obtuso*, Barcelona: Paidós.
- Barrio Gértudrix (2003) *Música, narración y medios audiovisuales*, Madrid: Editorial Laberinto.
- Bordwell, D., y Thompson, K. (1995). *El arte cinematográfico. Una introducción*. Barcelona: Paidós.
- Chion Michael (1993) *L'audio-vision* Paris, Francia: Éditions Nathan.
- Chatman Seymour (1990) *Estructura narrativa en la novela y en el cine*, España: Taurus
- Chion, Michael (1997) *La música en el cine*, Barcelona, España: Paidós.
- Cisneros Alfonso (2004) *Mecanismos de significación de la música en el cine*. Lima, Perú: Universidad de Lima
- Campbell Joseph (1949) *El héroe de las mil caras*. Estados Unidos: Pantheon Books.
- Díaz Yerro (2011) *El análisis de la música cinematográfica*, Gran Canaria: Tesis Doctoral.
- Del Pilar Couceiro, María. (2006) *La música en la narrativa*. Madrid España: Edita la Asociación Española de Documentación Musical (AEDOM)
- Escudier Elena (2016) *Análisis musical El viaje de Chihiro*, Córdoba, España
- ECO, Umberto, (2000) *Tratado de semiótica general*. Barcelona: Lumen
- Esteban Lidia (2018) *La temática musical en la narrativa cinematográfica de Estudios Ghibli*, Madrid España: Tesis doctoral.
- Fraile T. (2007) *El elemento musical en el cine, un modelo de análisis*, Salamanca, España: Editorial Edipo.
- Felici Marzal (2007) *Metodologías de análisis del film*, Salamanca, España: Editorial Edipo.
- Fortes Guerrero (2001) *Guía para ver y analizar El viaje de Chihiro*, Barcelona, España: Ediciones Octaedro
- Falcó Joseph (1995) *Parámetros para el análisis de la banda sonora musical cinematográfica*, Barcelona, España: Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Barcelona.
- Fiestas Carmona (2008) *Miradas complementarias desde el cine, la literatura, el arte y la ciencia*. España: Universidad de Córdoba.
- Fraile, Teresa (2004) *Funciones de la música en el cine*, Salamanca, España: Trabajo de grado.
- Hernandez Salgar (2011) *La semiótica música, como herramienta para el estudio social de la música*, Bogota, Colombia: Encuentre este artículo en <http://cuadernosmusicayartes.javeriana.edu.co>. Código SICI: 1794-6670(201203)7:12.3.TX;2-E

López Cano Rubén, (2002) *Cuando la música cuenta. Narratividad y análisis musical en una canción del siglo XVII*; En AYATS, Jaume y Sanchez Karlos (eds) Actas del V y VI, Congreso de la sociedad Ibérica de Etnomusicología, Barcelona, SIBE; pp. 191-210.

Lotman, I.M (2002) El símbolo en el sistema de la cultura. *Forma y función*. (fecha de consulta 20 de Abril de 2020). ISSN: 0120-338X. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=219/21901505>

Laurent Jullier (2007) *El sonido en el cine*, Francia: Paidós.

Montero Plata (2014) *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*, Madrid, España: Dolmen books.

Marrades Millet (2000) *Música y significado*, Valencia, España: Teorema, 2000, vol. 19, num. 1, p. 5-25

Miyazaki H. (1999) *Turning Point*. Viz Media. Nibariki

Olarte Matilde (2001) *La música en los medios audiovisuales*, Salamanca, España Ediciones Plaza Universitaria

Peña, Vidal (1978) *Shopenhauer y la música*, Oviedo: El Basilisco

Portillo Antonio (2015) *Imaginario sonoro y sonidos imaginados*, México: II coloquio, expresiones sonoras, diversidad musical.

Rubio Prats (2014) *El Folclore y la mitología japoneses en las películas de Studio Ghibli, los casos de El viaje de Chihiro y Mi vecino Totoro*, Barcelona, España: Trabajo de grado.

Radigales Madga (2008) *La estética de la música. La música en el cine*, Cataluña, España: Universitat Oberta de Catalunya.

Rodriguez Bravo (1998) *La dimensión sonora del lengua del lenguaje audiovisual*, Barcelona, España: Paidós Ibérica.

RUBERT DE VENTÓS, X. (1978). *El arte ensimismado*, Barcelona: Península.

Rusli, Robert (2010) *Hisaishi'd Away: An Analysis of Joe Hisaishi's Film Scoring Technique*, Connecticut, Estados Unidos: A thesis submitted to the faculty of Wesleyan University

Rosell Olmos (2012) *La música de Debussy y la pintura impresionista*, Valencia, España: Editor: Institut Universitari de Creativitat i Innovacions Educatives

Rubio Pratz Laia (2014-2015) El folclore y la mitología Japoneses en las películas de Estudio Ghibli, Barcelona, España: 101486 Trabajo de fin de grado.

Suárez, Alcalá Valentina, (2015) *Análisis de la figura femenina en El viaje de Chihiro de Hayao Miyazaki*. Caracas, Venezuela: Trabajo de Grado

Tarasti, Eero, (1994) *Theory of Musical Semiotics*. Estados Unidos: Indiana University Press.

Vila, Pablo (1996): «Identidades narrativas y música. Una primera propuesta para entender sus relaciones», en TRANS. Revista transcultural de Música, nº 2 (artículo 14) Disponible en: <http://www.sibetrans.com/trans/articulo/288/identidades-narrativas-y-musica-una-primera-propuesta-para-entender-sus-relaciones> [accesado el 19 de noviembre de 2015]

Vogler Christopher (2002) *El viaje del Escritor*, Estados Unidos: Editorial Ma non troppo.

VÁZQUEZ MEDEL, M. A. (2003). "Bases para una teoría del emplazamiento". En *Teoría del emplazamiento: aplicaciones e implicaciones*, M A. Vázquez Medel (dir.) 21-34, Sevilla: Alfar.

Cuernavaca, Morelos a 30 de Julio de 2020.

Dra. Laura Silvia Iñigo Dehud.

Coordinadora de la Maestría en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad

Universidad Autónoma del Estado de Morelos

P r e s e n t e

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis: LA FUNCIÓN DE LA MÚSICA EN LA NARRATIVA FILMOGRÁFICA EL VIAJE DE CHIHIRO DE HAYAO MIYAZAKI

Que presenta el alumno:

Andrés Uribe Carvajal

Para obtener el grado de Maestro en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad.

Considero que dicha tesis reúne los requisitos necesarios para ser sustentada en el examen de grado por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

Lo anterior con base en:

La tesis refleja un manejo adecuado de los conceptos adquiridos a lo largo del posgrado y cumple con todos los puntos establecidos en los lineamientos de titulación de la Maestría en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad.

A T E N T A M E N T E



Dr. Federico Aguilar Tamayo

Por una humanidad culta

Cuernavaca, Morelos a 12 de agosto de 2020

DRA. LORENA NOYOLA PIÑA
DIRECTORA DE LA FACULTAD DE DISEÑO
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS
P R E S E N T E

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesina: **LA FUNCIÓN DE LA MÚSICA EN LA NARRATIVA FILMOGRÁFICA EL VIAJE DE CHIHIRO DE HAYAO MIYAZAKI**

que presenta el(la) alumno(a):

ANDRÉS URIBE CARVAJAL

Para obtener el grado de Maestro(a) en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad. Considero que dicha tesis reúne los requisitos necesarios para ser sustentada en el examen de grado por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

Lo anterior con base en:

La tesis refleja un manejo adecuado de los conceptos adquiridos a lo largo del posgrado y cumple con todos los puntos establecidos en los lineamientos de titulación de la Maestría en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad.

Sin más por el momento me despido, quedando de usted para cualquier aclaración.

Atentamente
Por una humanidad culta.
Una universidad de excelencia

Dra. Laura Silvia Iñigo Dehud

Cuernavaca, Morelos a 7 de Agosto de 2020.

Dra. Laura Silvia Iñigo Dehud,
Coordinadora de la Maestría en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad
Universidad Autónoma del Estado de Morelos
P r e s e n t e

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis: **LA FUNCIÓN DE LA MÚSICA EN LA NARRATIVA FILMOGRÁFICA EL VIAJE DE CHIHIRO DE HAYAO MIYAZAKI** que presenta el (la) alumno (a):

ANDRÉS URIBE CARVAJAL

Para obtener el grado de Maestra en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad. Considero que dicha tesis reúne los requisitos necesarios para ser sustentada en el examen de grado por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

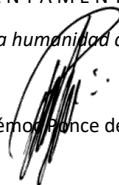
Lo anterior con base en: **Considero que el proyecto ha sido planeado y realizado con un alto criterio en estructura e investigación, obteniendo como resultado un proyecto que cumple con todas las expectativas necesarias de la maestría en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad.**

Sin más por el momento me despido, quedando de usted para cualquier aclaración.

ATENTAMENTE

Por una humanidad culta

Mtro. Héctor Cuauhtémoc Ponce de León Méndez



Cuernavaca, Morelos, a 24 de agosto de 2020.

Dra. Laura Silvia Iñigo Dehud,
Coordinadora de la Maestría en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad
Universidad Autónoma del Estado de Morelos
P r e s e n t e

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis:

LA FUNCIÓN DE LA MÚSICA EN LA NARRATIVA FILMOGRÁFICA EL VIAJE DE CHIHIRO DE HAYAO MIYAZAKI

que presenta el (la) alumno (a):

ANDRÉS URIBE CARVAJAL

Para obtener el grado de Maestra en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad. Considero que dicha tesis reúne los requisitos necesarios para ser sustentada en el examen de grado por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

Lo anterior con base en:

La tesis refleja un manejo adecuado de los conceptos adquiridos a lo largo del posgrado, y cumple con todos los puntos establecidos en los lineamientos de titulación de la Maestría en Imagen Arte, Cultura y Sociedad.

Sin más por el momento me despido, quedando de usted para cualquier aclaración.

A T E N T A M E N T E

Por una humanidad culta

Dr. Joel Ruiz Sánchez