

EN TEORÍA

# Érase una vez Walt Disney

por Gian Maria Bruzzone

*Sin ser ni el único ni el primer adaptador de los cuentos tradicionales al lenguaje narrativo-visual del cine y la televisión, a Walt Disney le cabe el honor, o la fatalidad tal vez, de haber sido el más popular y el que alcanzara mayor*



Walt Disney.

*trascendencia. Gian Maria Bruzzone realiza, en el siguiente estudio, un itinerario crítico por la vasta producción disneyana, recabando en los aspectos más controvertidos de toda su producción artística.*



LOS TRES CERDITOS.

**E**n un principio sólo había cuentos. Después llegó Walt Disney. Un encuentro, por así decirlo, «fatal» y necesario, lleno de implicaciones y de intercambios mutuos. Es difícil decir qué sería hoy, en la era televisiva y electrónica, de los cuentos sin las célebres versiones disneyanas que perpetúan, a nivel multimediático, su difusión; y también lo es decir al contrario, qué imagen tendríamos de Disney si evaluáramos su peso específico sobre todo por la creación de Mickey Mouse (por lo demás generalmente atribuido a Iwerks) o por el empalagoso *Fantasia*.

Es cierto que no fue ni el primero ni el único en intuir las cualidades «fotogénicas», fílmicas y narrativas de los cuentos.

El primer cuento filmado es del año 1899; se trata de una *Cenicienta* de Méliès, una fantasía llena de trucos y efectos capaces de maravillar a los espectadores. Anterior aún es una versión de *La cigarra y la hormiga*, de 1897, también del exuberante fantista francés.

Pero es indudable que con Disney el cuento (animado) adquiere, como

hecho fílmico, la consistencia y la resonancia que, a pesar de contradicciones e inevitables ajustes, contribuirán a su futuro éxito y exaltación.

Conviene precisar que ese éxito trasciende a las características particulares y a los juicios de valor de cada filme (lo que vale también para las «vetas» de la fábula de Disney: *Los tres cerditos* y *Blancanieves*) para afectar tanto al mercado global de la cultura de masas como los hábitos no sólo juveniles sino, como Disney suponía, también familiares y domésticos.

El hecho de que fuese de origen irlandés con ascendentes normandos e hijo de campesinos reforzó probablemente su interés por la tradición popular, de la que captaba tanto su potencial de espectáculo y diversión, como sus finalidades pedagógicas, aunque éstas fueron clarificándose con el paso del tiempo. La vida en las granjas del Medio Oeste, el contacto con la naturaleza, entre el cultivo de la narración oral y el pragmatismo de los pioneros (no ligado a la fascinación romántica por la aventura), añadió lo que faltaba.

Es significativo que los primeros dibujos animados que Disney y sus colaboradores produjeron autónomamente en Kansas City, allá por el año 1922, fuesen *Caperucita Roja*, *Cenicienta*, *El gato con botas*, *Juanito* y *Las judías mágicas*. Cuentos tradicionales «modernizados y animados con algún gag», como afirma su biólogo oficial, Bob Thomas. La estética y la ideología disneyanas comienzan a perfilarse a partir de 1923, cuando aparece *Alicia en el País de las Maravillas*, en colaboración con Ub Iwerks, primer ejemplo de un «serial» que se llamará, más tarde, *Alice in Cartoonland* y que acumulará entre 1924 y 1927 más de cincuenta títulos.

La idea de filmar a una niña de carne y hueso en un fondo dibujado y entre personajes animados, que a Disney le parecía «genial» y le entusiasmaba, se tradujo en la práctica en un torpe pastiche. Además esa idea ni siquiera era nueva, ya que desde 1921 los Fleischer habían mezclado dibujo animado y cine «real», instaurando una serie de relaciones no tan sencillas como en el caso de Alicia. Naturalmente no queda ni rastro del sentido de inquietud, misterio y *nonsense* que empapa el libro de Carroll, tomando así el cuento más como un pretexto para divagar en el mundo de los juegos y fantasías de una niña, que como instrumento para la construcción de un apólogo coherente.

El entretenimiento es un fin en sí mismo, el juego de la moral de Disney, por lo menos en esta fase inicial. De modo que, en la continuación de la serie, él y su equipo se centran básicamente en la técnica de la animación, en la búsqueda de temas y de hallazgos cada vez más originales y en aumentar la comicidad de cada dibujo animado. La consigna de ese terco



SALUDOS AMIGOS.

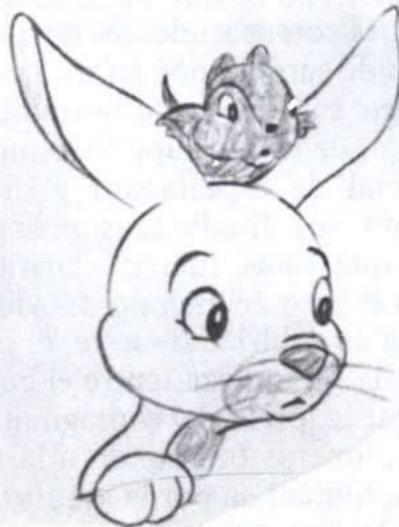
irlandés era gustar a los demás, ser aceptado e introducirse con fuerza en el circuito comercial. Se trasladó a Hollywood pero seguía manteniendo una especie de complejo de inferioridad respecto a los famosos estudios de animación de Nueva York, que imponían su ley en aquellos años. En suma, levantar con los cuentos y «sobre» los cuentos, una moderna fábula que llegaría a ser una leyenda: la suya.

Se dirigía al público popular que llenaba los espectáculos de vodevil, que asimilaba cine y teatro en su componente de farsa, exigiendo gag y relleno continuo. Lo que explica la calidad del trazo en las películas de Alicia, «pobre» hasta el extremo, ingenua, elaborada de modo apresurado pero capaz de una lectura inmediata por parte de un público ni culto ni refinado, pero especialmente cautivado por los rubios rizos de Virginia Davis, tenue y virginal en la justa medida para permitir la identificación tanto de los padres como de los hijos. Las referencias al cuento son débiles y muy genéricas.

En *Alicia Rattled by Rats*, la casa

de Alicia es invadida por ratones que la transforman en un parque de atracciones, una especie de Disneylandia para roedores; en *Alicia the jail Bird*, Alicia y el gato Julius (contrafigura del gato Félix, de Sullivan y Messmer) tienen por compañía a una tortuga mágica dotada de extraordinarias capacidades de metamorfosis.

Las cosas se aclaran más en 1933 con *The Three Little Pigs* (*Los tres*



*cerditos*), variante del viejo cuento cuya principal diferencia radica en que los dos cerditos que construyen su casita con paja y barro no serán devorados por el lobo. Por una parte, exigencias de la representación (fluidez narrativa, imágenes edulcoradas y no demasiado «fuertes») lo hacían desaconsejable; y por otra, la moral implícita no encajaba con la ideología del New Deal, de la que Disney era uno de los más convencidos defensores.

El nuevo *boom* de Hollywood, la única empresa activa y vital en los oscuros años de la Depresión, a la que se le había encargado la importante tarea de confeccionar productos de evasión y de infundir optimismo a la opinión pública, había arrastrado también a la *factory* disneyana que elaboraba una concepción distinta del cuento animado, respecto al período precedente.



LOS SIETE ENANITOS.

Una vez más el mensaje se confía a la forma más que al texto. El color ya es hegemónico y el estilo gráfico ha cambiado, se ha hecho decorativo, más sofisticado y agradable si se compara con la serie de Alicia, alineado con la nueva estética hollywoodiense y rooseveltiana que apunta a una gratificante homologación para todos, grandes y pequeños, burgueses y proletarios, en un desmesurado sueño de renovación y progreso. Un sueño que se apoya en pocos pero sólidos mitos, con sus respectivas mitologías: labiosidad, eficacia, solidaridad, libre iniciativa. Es el mismo núcleo del cuento de *Los tres cerditos*: el ocio y la imprevisión conducen a la ruina mientras que el trabajo y el ingenio siempre ganan.

Al principio del placer propio de los años veinte, le sustituye el realismo (no sin fantasía) de los treinta.

Disney coge la oportunidad al vue-

lo y por medio de las notas de la melodía que hacen de hilo conductor del dibujo —¿Quién teme al lobo feroz?— organiza su cruzada contra el fantasma de la miseria y del caos. Los significados del filme trascienden, como se ve, a los estrictamente del cuento; y la cancioncilla estará en todos los labios casi como un himno nacional anticrisis.

Por esto *Los tres cerditos* será la película que hará encumbrar la estrella de Disney en el firmamento del espectáculo y de los negocios, confirmando también su papel de fabulador, si no de moralista, aumentando en la misma medida tanto su carisma paternal como sus ingresos.

El estilo Disney se va definiendo gracias también a la inapreciable obra de dos colaboradores, Fred Moore, dibujante de los cerditos, y Norman Ferguson, creador de la figura del lobo feroz.

Tal como señala Walt Disney, no se trata de «hacer una historia hermosa y definitiva, sino una sucesión de gags lo más cómica posible». Movilizar ideas y conductas con la sonrisa en los labios y con el aire de quien sólo quiere divertir. Mantener de alguna manera la función global del cuento, incluso con la manipulación, limitada y discreta, de alguno de sus ingredientes. En suma, educar con fantasía (y a la fantasía).

Sus reglas son pocas y claramente expresadas, pero no sin contradicciones: «El primer deber del dibujo animado no es el de describir o reproducir lo real, o las cosas tal como acaecen en la realidad, pero con el dibujo animado habría sido absurdo pretenderlo (N. del A.), sino el de ofrecer una caricatura de la vida y de la acción... Tengo la firme creencia de que no es posible crear lo fantástico basándose en lo real, sin antes conocer lo real... En consecuencia la verdadera interpretación de la caricatura es la exageración de una distorsión de la realidad, posible o probable».<sup>(1)</sup>

Se oscila así entre el realismo y la parodia, un cóctel destinado a ser un «llamamiento a las emociones» de la gente, más que a la razón. «Llamar a la puerta del corazón», como decía el mismo Disney.

Sus dibujos animados revelan, antes que elementos satíricos o paródicos, que sí están presentes en otros autores, huellas de un humorismo cándido, todo lo contrario que transgresor, enfocado a suscitar el consenso de las masas hacia sus productos. El mismo consenso que pedía Roosevelt a los americanos para intentar (con éxito) su convergencia en un proyecto de colaboración y solidaridad nacional.

O sea, ninguna estridencia, ningún gesto de sufrimiento, moderación y buen sentido distribuidos a manos llenas, cuatro carcajadas en familia y, luego, todos a la cama tras una jornada de trabajo, igual que los Enanitos de Blancanieves. Una ética domés-

tica envuelta en buenos sentimientos y en deseos de conformismo, tal como ha señalado Oreste de Fornari en su ensayo sobre Disney.

Bien distinto, nada pequeño-burgués, era el estilo desprejuiciado de los hermanos Fleischer, o la feroz ironía de un Tex Avery que utiliza escenarios y personajes de los cuentos (*Caperucita Roja* y *Cenicienta*) para ironizar sobre las convenciones, invirtiendo formas y significados.

Pero estamos ya en 1940 y el paisaje histórico-cultural ha cambiado. Disney cultiva preferentemente la vía del realismo, al menos en las *Silly Symphonies*, aunque nos parece que busca lo real mediante o imaginario de la fábula y de lo fantástico, no al contrario.

Este enfoque realista puede verse especialmente en el antropomorfismo de los protagonistas. Van medio vestidos y usan objetos domésticos; sus acciones y reacciones son decididamente humanas, hasta el punto de que su animalidad queda reducida a algunos elementos figurativos externos. Lo mismo sucederá también, más tarde, en los largometrajes, los personajes se configuran como híbridos, a medio camino entre animales hablantes de origen esópico y las máscaras de la Comedia del Arte (el lobo, símbolo del mal; el cerdo sabio; la joven liebre).

Tienen además el don de la psicología y un carácter que los aproxima al mundo de los humanos, haciéndolos simpáticos al espectador.

Cada cerdito tiene su propia fisonomía. Los dos primeros cantan y bailan, sin preocupación ni previsión alguna, dedicados sólo al placer y al juego, justo lo contrario que su compañero. El tercer cerdito va vestido con un sucio mono de honesto trabajador, mientras que los otros dos muestran, en parte, rosáceas desnudeces que indican su todavía parcial emancipación del estado natural. Por su parte, el lobo, símbolo de valentía o de maldad en la tradición popular,

se representa como un harapiento vagabundo que usa unas veces la fuerza bruta, otras el engaño o el disfraz (se cubre con una piel de cordero) para obtener sus objetivos.

El clamoroso éxito de la película hizo que la United Artist pidiera otros dibujos animados sobre el mismo tema, «otros cerditos», y Disney decidió realizar, a pesar suyo, *The Big Bad Wolf* (*El lobo feroz*, 1934), *Three Little Wolves* (*Los tres lobitos*, 1934), y *The Practical Pig* (*El cerdito hábil*, 1939).

Es interesante comparar este último con su prototipo para ver cómo evolucionó el estilo Disney. Los largometrajes han sustituido ya a las *Silly Symphonies* que, de modo emblemático, cierran su ciclo con *The Ugly Duckling* (*El patito feo*) remake de un dibujo animado del año 1931.

La trama tiene algo de neurótico y de impaciente, y la violencia de fondo, en el marco del dibujo animado y de la diversión, es más explícita. El ritmo apremiante de los gags revela la inquietud prebélica. Y el Lobo ya no es aquella metáfora de la Depresión, sino de algo peor. Mientras que el cerdito sabio y trabajador está ocupado construyendo un sistema de alarma para hacer aún más segura su casa, sus dos compañeros se lo pasan bien tomando un baño en el estanque. Pero el «malo» está al acecho. Tocado con una larga peluca rubia y tañendo una lira, con la boca pintada y una cola de pescado, simula ser una dulce si-

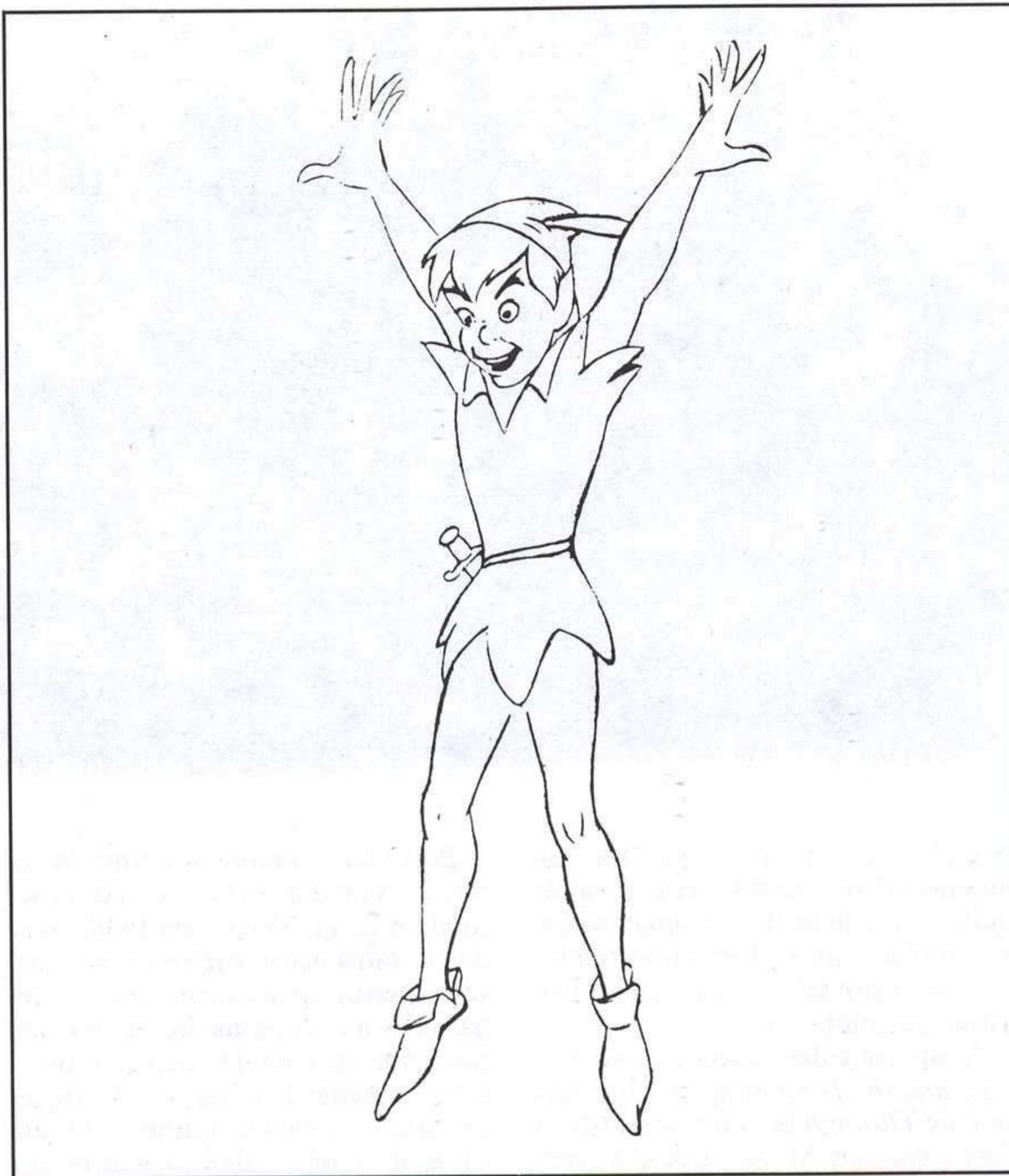
rena; y los dos cerditos, naturalmente, caen en sus redes. Los tres lobitos quieren comérselos en seguida, y el Lobo se ve obligado a intervenir varias veces para cortar esas tentativas. Tiene una idea mejor. Escribir una carta de rescate al cerdito sabio. Disfrazado de cartero, él mismo se encargará de hacerla llegar, pero es desenmascarado y sometido a torturas aplicándole la máquina de la verdad ante su resistencia a confesar dónde tiene escondidos a los dos cerditos imprudentes. Mientras tanto, en la cueva del Lobo, los hambrientos lobeznos se aprestan a meter en el horno una hermosa tarta rellena con los dos cerditos...

Tensión dramática y agilidad narrativa son elementos iguales a los del filme de 1933, aunque el ritmo es aquí mucho más acentuado y frenético. Los trazos y el color, en cambio, son distintos: más netos y menos suaves, quedan muy lejos de los otros tonos idílicos, y alcanzan una sólida estructura cromática de matices crepusculares.

El tema de la comida, en su acepción de agresividad carnívora, aparece plenamente, subrayando lo que Giorgio Cusatelli ha definido «la fantasía del hambre, el sueño del vientre», referido aquí a seres no humanos. Cuchillos y tenedores son enarbolados con avidez y amenazadoramente. Mientras, la máquina disneyana, entre 1933 y 1939, había producido diversas versiones de fábulas y cuentos famosos.

Del mismo año que *Los tres cerditos*, es *Mickey and the Giant* (*Juanito y las judías mágicas*) con Mickey en el doble papel de narrador y de Juanito. Se trata, como es bien sabido, de un cuento muy difundido en la cultura anglosajona que Disney manipulará a su manera. Elimina el prólogo, la descripción de la precaria situación de Juanito (que en cambio sí está en la versión de Iwerks, también de 1933) para no meter el dedo en la llaga de la creciente crisis económica,





PETER PAN.

y entra rápidamente en la acción. (Es el mismo velo piadoso sobre la pobreza y la escasez que Fleischer corría, en el año 31, en su interpretación libre del texto, escorado hacia una divagación amorosa, irónica, del héroe y la bella. En esta ocasión, La Bestia era el Gigante.)

Una vez Mickey llega a la tierra de los Gigantes, mediante la semilla mágica, una mariposa lo transporta al castillo del monstruo, donde consigue introducirse; pero la llegada del Gigante le cierra toda vía de escape. Se refugia en los agujeros del queso gruyere, pero acaba en el bocadillo del ogro, que lo descubre; consigue sal-

vase echándole una cucharada de pimienta en la cara. El ciclópeo estornudo hace volar en pedazos el castillo y Mickey, proyectado muy lejos, podrá volver al suelo bajando por la planta trepadora, que se quemará justo cuando el Gigante le va a alcanzar.

Falta el tema del tesoro, quizá porque no encajaba con la figura de Mickey. El dibujo tiene sus mejores momentos cuando el protagonista está a punto de caer en las fauces de la voraz criatura. Seguidamente después, Disney realiza su versión de la fábula de *La cigarra y la hormiga* (*The Grasshopper and the Ants*, 1934).

El autor trabaja el original según su

propia óptica, menos dura y despiadada que la clásica. El principio de placer, al igual que para los dos cerditos hedonistas, no se exorciza con la muerte del desgraciado, sino que activa un mecanismo de extorsión moral mediante un guión que hace concesiones a una pedagogía mezquina y utilitarista. La misma que se usa cuando el *dropout*, el alegre vividor, es recuperado y reinsertado en el contexto social, a pesar de que la coyuntura es desfavorable (el invierno, la crisis, etcétera).

Así, la cigarra vanidosa y bailarina no será abandonada al hielo invernal, sino que será albergada en el nido de las hormigas y alimentada con esmero a fin de que, con su violín, pueda entretener los largos días del letargo. Lo que era antes un placer y un pasatiempo, es ahora una ocupación estable pero que supone el pago de esa inesperada supervivencia. Hay en todo ello un cinismo sutil que casi tiene el sabor de una burla. Lo importante es no desperdiciar las energías, utilizar todos los recursos y que cada uno aporte su contribución, sea cual sea, a la causa común. Es la ética del *do ut des* puesta al servicio de los intereses de la colectividad, y no (sólo) del individuo singular.

El fuerte antropomorfismo de los personajes, tanto en su caracterización icónica como en sus conductas, se ve reforzado además por la seriedad de la representación, sin gags y con detalles que rozan el melodrama, así como por el estilo del trazo gráfico, un tanto difuminado.

De las hormiguitas comprensivas, previsoras y paternalistas, tipo *boy scout*, a la tortuga tenaz y paciente, sólo hay un paso, pero los resultados serán bien distintos. 1935 es el año de dos deliciosas fabulillas, *The Tortoise and the Hare* (*La tortuga y la liebre*) de La Fontaine, y *The Cookie Carnival*, que es, de hecho, una variante de la Cenicienta, que narra la fiesta de un país imaginario para elegir a la reina. Las participantes en el

concurso, Miss Banana y Miss Regaliz, desfilan ante el jurado montadas sobre carrozas de frutas confitadas. Pero de repente llega un dulce vagabundo con su viejo automóvil. Al ver una muchacha con el corazón roto —la Cenicienta de la situación—, dejada a un lado porque no tiene un traje adecuado, el vagabundo, con la ayuda de nata montada, azúcar y frutas confitadas, hará el milagro: la convierte en una elegante damisela. El jurado la nombra reina. Elevada al trono, ella elegirá al vagabundo como príncipe consorte.<sup>(2)</sup>

*The Tortoise and the Hare* nos presenta en cambio la ética burguesa, capitalista, de la integración y el éxito, con la adecuada puesta al día y según modelos contemporáneos, válidos aún hoy. El tema del cuento es una imposible carrera entre una liebre y una tortuga. La liebre, soberbia y vanidosa, está tan segura de que va a ganar que aprovecha cualquier ocasión para ridiculizar a su antagonista: se para a echar una siestecita; se entretiene con unas graciosas liebrezillas haciéndoles demostraciones de que es más veloz que una flecha, que una pelota de béisbol fuertemente golpeada, o cómo es capaz ella sola de jugar un partido de tenis; sus dotes físicas y su «presencia» le aseguran prestigiosas metas, tanto en el deporte como con las mujeres. Pero, mientras, la voluntariosa y obstinada tortuga está cerca ya de la meta; la liebre, a pesar de movilizar todos sus recursos, ve cómo se le esfuma la victoria por pocos centímetros. También la modesta tortuga tendrá su momento de gloria, su dignidad quedará a salvo y en adelante será tenida en consideración. Un dibujo animado emblemático. No rendirse jamás, luchar siempre hasta el final, incluso si la contienda es desigual: la fuerza de voluntad puede hacer milagros. También los humildes —¿por qué no?— pueden encontrar su lugar en la sociedad. Es la promesa de la Nueva Frontera, siempre de actualidad; el cine americano recono-



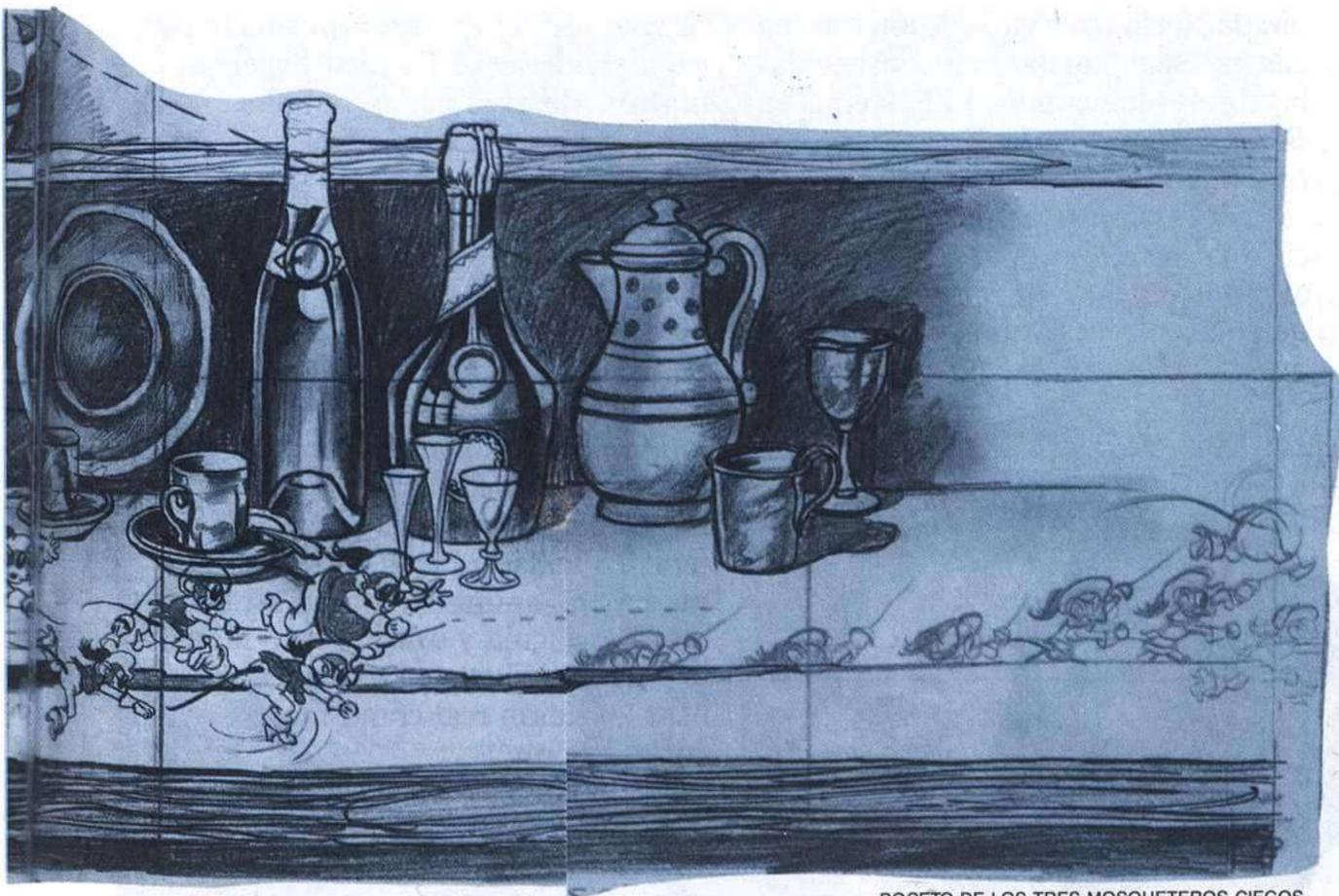
ce en Disney uno de sus profetas. Su mundo (Disneyworld) será el calco, fiel y centelleante, de toda una nación. Esa apología puede leerse tanto en los aspectos «privados» como en los histórico-sociológicos.

Al «paisaje desvaído» de *The Tortoise and the Hare*, después de la versión de *Through the Mirror (A través del espejo)* con Mickey, que confirma el constante interés de Disney por el mundo carrolliano (en 1951 le tocará el turno al largometraje *Alice in Wonderland*), le sucederá el espacio urbano caótico y amenazador de *The Country Cousin (El ratón de ciudad y el ratón de campo)*, otra *Silly Symphonies* memorable por la divertida burla del ratoncito de campo en sus peripecias ciudadanas, y también por la secuencia final de su precipitada fuga entre los peligros del tráfico en una rápida sucesión de detalles dramáticos. Es la elegía, por antítesis, de la tranquila y genuina vida de las granjas del Middle West de la que Disney conservó una sincera nostalgia durante toda su vida.

*Brave Little Tailor (El sastrecillo valiente)* es un dibujo animado de la serie de *Mickey Mouse*, de 1938, en el que nuestro héroe vuelve a disfrazarse de personaje de cuento en el escenario de un burgo medieval aterrorizado por un terrible gigante. Con el fin de obtener la mano de la princesa, Minnie, acepta, aunque de mala gana, ir él solo a dar caza al monstruo.

Acabará en sus fauces, luego en su estómago y finalmente será expulsado. Con su tijera e hilos el pequeño sastre consigue vencer al gigante envolviéndole en una especie de red que lo aprisiona e inmoviliza, al modo de Gulliver. Acabará convertido en el principal espectáculo de un parque de atracciones (clara referencia a Disneylandia), aprovechando tanto su espectacular monstruosidad semianimal como también su respiración para mover las aspas de un molino. Mientras, el intrépido Mickey conseguirá la mano de Minnie.

Esta singular película, sabia mezcla de antiguo y moderno, de olfato co-



BOCETO DE LOS TRES MOSQUETEROS CIEGOS.

mercial y de sentido de la fabulación, tiene también un eficaz ritmo conseguido mediante la rápida sucesión de la acción y de los efectos cómicos, con su simple dicotomía bueno/malo, apoyados en la perfección técnica del dibujo y la animación que dio a Disney el monopolio del dibujo animado, con todo lo positivo y negativo que esto ha supuesto para su historia.

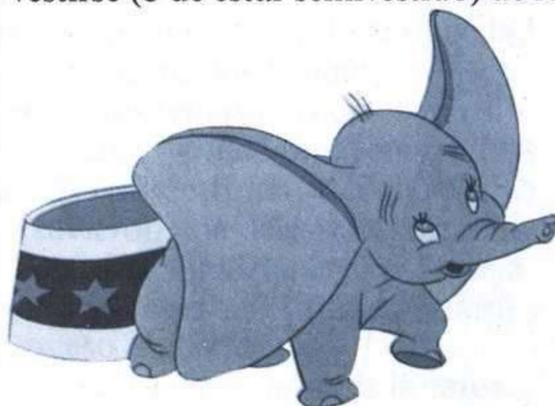
Hay que señalar, además, que la secuencia en la que el sastrecillo es devorado ya se apuntaba en *Giantland* (y se desarrollaba con abundancia de detalles en *Tom Thumb*, *Pulgarcito*, de Iwerks, en 1936), y se narra aquí con cierto cuidado, como fuente de situaciones y de efectos tragicómicos.

La demostración de maestría (más «monstruosa» y objeto de maravilla que su propio material mágico-fabulador) del equipo disneyano dedicado al cortometraje a partir de cuentos, concluye en 1939 con *The Ugly Duckling* (*El patito feo*), una vez que el estudio ya había producido *Blancanieves* y *Pinocho*.

*The Ugly Duckling* define modéli-

camente la refinada estrategia de las *Silly Symphonies* en lo que se refiere al esmero artístico, al espíritu que las anima, en consonancia con el de los cuentos, a pesar de las múltiples modificaciones temático-figurativas que se hicieron en la versión cinematográfica.

Volvemos a encontrar los hitos fundamentales en los que se apoya ese templo de la fantasía y de razón que es América (es decir el mundo) según Disney: ante todo el referente antropomórfico, siempre presente y continuamente cuidado en la mirada, los ojos, la posición erecta y el modo de vestirse (o de estar semivestido) de los



personajes, en los que «debe» concentrarse el ojo del espectador; sin olvidar la psicología (mamá pata que tamborilea con los dedos, inquieta y aburrida, esperando que los huevos se abran; el pato que pasea nerviosamente arriba y abajo, antes de expresar las más variadas emociones a la vista del patito —el «diferente»— para explotar inmediatamente en una furibunda e hilarante pelea con su mujer, acusándole de infidelidad, etc.); la preocupación casi maniática por el orden formal; la predilección por el ritmo al estilo de las *Slapstick Comedy* (las llamadas películas «cómicas» del cine mudo); el gusto por las situaciones insólitas que están al margen, en el caso de los cuentos, de la narración original (el encuentro con el falso pato de madera que flota en el lago, junto al que el patito busca ingenuamente refugio); la ideología conformista del americano medio, según la cual el protagonista «no debe sufrir las bromas del azar y los ultrajes de la sociedad, para después ser premiado, como en Andersen, con la transfiguración en cisne, sino simplemente darse cuenta de que es un pequeño cisne que se ha equivocado de huevo».<sup>(3)</sup>

Si el taller de Disney ha dominado el mercado del imaginario infantil se debe esencialmente a que, además de su intuición en la propuesta de modelos que el público, más o menos conscientemente, esperaba, comprendió que sólo mediante la adopción de tecnologías cada vez más sofisticadas podía garantizarse a la vez tanto el consenso de las masas como el beneficio económico. Conviene dedicar algunas líneas a esas técnicas sin las que los cuentos disneyanos no atraerían aún hoy a millones de personas a las salas de cine, ni tampoco contarían con el interés de analistas y críticos, no sólo de cine.

Destacan el rotoscopio y la cámara multiplano. La primera consiste en rodar escenas «reales» que luego se utilizan para reproducir gestos y acciones difíciles (la invención del ro-

toscopio se debe a Max Fleischer). Así, de cada uno de los fotogramas que componen una secuencia se sacan grandes fotografías que son utilizadas como modelo por los animadores. Se trata de ahorrar tiempo y de disponer de referencias reales. A pesar de todos los esfuerzos, es muy difícil obtener un buen movimiento correcto para un personaje masculino sin que

pierda su carácter viril (de ahí que, en general, sean mucho más conseguidas las figuras femeninas. El Príncipe, en *Blancanieves* o en *La Bella Durmiente*, es un tipo torpe y anónimo). Así, los papeles masculinos fueron reducidos a lo mínimo posible. Oigamos al propio Disney: «Era la primera vez que nos enfrentábamos a figuras humanas realistas y fue un hueso duro

de roer (*Se refiere a la realización de «Blancanieves»*). Es fácil hacer animación de personajes animales. El público no tiene ideas precisas acerca de cómo se mueven los animales, de modo que una imitación aproximada de sus movimientos resulta convincente.

»Con los seres humanos era otra cosa... Si no hubiéramos conseguido copiar exactamente sus movimientos, jamás habríamos hecho una película verosímil. Por ello rodamos con actores de carne y hueso que hacían lo que tenían que hacer luego las figuras animadas. El animador podía así estudiar la película y usarla como modelo para sus dibujos. Lo importante es usar la acción real como modelo, no como calco».<sup>(4)</sup>

En alguna ocasión la acción real fue inevitable, como en el combate del Príncipe con el dragón en *La Bella Durmiente del bosque*.

La otra innovación, la cámara múltiplano, fue experimentada por vez primera en una *Silly Symphonie* del año 37, *The Old Mill*. Fruto de la investigación y de la inventiva de los colaboradores de Disney con esa cámara, «se rueda verticalmente como es normal en los dibujos animados, pero los estratos de celuloide, en lugar de estar amontonados uno sobre otro, están separados por un vidrio a una distancia que puede variar hasta casi un metro, según la proporción relativa de los objetos dibujados».<sup>(5)</sup> El realizador deberá, por tanto, combinar cierto número de planos; cuanto más distantes sean éstos del objetivo tanto más lejanos parecerán (el paisaje de fondo aparecerá en el nivel inferior, y así sucesivamente).

De ese modo los distintos planos darán a la escena la profundidad que no tendrían si fondos y personajes estuvieran todos fotografiados a un mismo nivel.

Pero Disney tenía otros recursos con los que legar a la posteridad un universo fabuloso y de aventuras que, a los ojos de los jóvenes no habitua-



BLANCANIEVES Y LOS SIETE ENANITOS.



BLANCANIEVES Y LOS SIETE ENANITOS.

dos a leer, se identifica *tout court* con los cuentos originales. Otros componentes significativos son el movimiento, el color y la música. «Aunque no se hayan ahorrado esfuerzos para conseguir profundidad y perspectiva, el *dibujo animado* es aún un hecho bidimensional. Para mantener la ilusión de realidad, es necesario que en la pantalla exista siempre acción. Pero es preciso que ese resultado se obtenga sin que el público note ese continuo movimiento.»<sup>(5)</sup>

El principio básico de la técnica del color consistía en acentuar los tonos cromáticos de los protagonistas o de los objetos en primer plano; por el contrario, los fondos debían ser tenues para que las figuras destacasen

netamente sobre la superficie de la película.

Pero también podía ser por otra razón. En *Blancanieves*, única película en la que las escenas están pintadas a la acuarela (luego se usaron colores en ténpera), el cromatismo tenue y uniforme de los interiores pretende darnos una impresión de antigüedad en la casita de los Enanos.

Sobre los temas musicales y la sincronización sonido/imagen se han vertido ríos de tinta, y es indudable que tuvieron una decisiva aportación en la afirmación del mensaje disneyano, como muestra el filme *Fantasia*, en exceso alabado.

En las *Alegres sinfonías* la música es casi inseparable del texto y su re-

presentación. El mismo valor tiene en los largometrajes. Baste señalar como, precisamente en *Blancanieves*, Disney se propuso evitar que la banda musical se contagiara de los musicales de la época; las canciones se insertan con naturalidad en la trama de la historia (el filme se inicia con un vals descriptivo-sintético: *Un día llegará mi Príncipe*).

Así como *Three Little Pigs* es el paradigma de los dibujos animados breves y dinámicos, *Snow White and the Seven Dwarfs* (*Blancanieves y los Siete Enanos*, 1937), lo es de las versiones más ambiciosas. Las posteriores no alcanzarán su acierto de estilo y su coherencia de forma y de contenido.

En 1915 Disney, en Kansas City, asistió a la proyección de una *Blancanieves* muda en cuatro pantallas, que le quedó grabada (era además una de las primeras películas que veía); y creyó que ese cuento poseía todos los ingredientes necesarios para triunfar: héroes adecuados, los maleficios de una malvada mujer que se opone a ellos, algunos divertidos episodios y un argumento «popular».

Sin embargo, la clave del éxito fue que se centrara en los Enanos, que en el cuento de los Grimm eran poco más que simples comparsas, y en la animación de las criaturas del bosque. Bien diferenciados en el comportamiento, más que en su aspecto físico, los Enanos polarizan la atención en el factor humano y son fuente de comicidad. Su naturaleza de *faïres* (seres sobrenaturales —en condiciones de materializarse— pero no inmortales, según la teoría de Robert Kirk) se sugiere desde el principio, cuando toman a Blancanieves por un monstruo (!) y quieren matarla siguiendo sus impulsos agresivos e imprevisibles; o cuando los vemos trabajando en las entrañas de la tierra (seres subterráneos que extraen diamantes, símbolos de la luz y de todo lo que brilla, pero asimismo de conocimiento moral e intelectual). Por lo demás, fascinados por los encantos de Blancanieves, se

comportan como escolares (o viejecitos), obedientes a la tradicional división de tareas, según la cual la mujer atiende la casa mientras el hombre consigue el alimento, que impregnaba la sociedad americana que Disney admiraba fervientemente.

Se pueden señalar muchas variaciones en relación al original de los Grimm. «Una rivalidad meramente femenina... se transforma en el paradigma paleo-hollywoodiense de la sofisticada arpía contrapuesta a la típica modistilla en edad de merecer» (O. de Fornari). El castigo que los hombres infligen a la bruja, obligándola a calzar unos zapatos de hierro al rojo vivo y a bailar hasta la muerte, se transforma en una ejecución divina mediante un rayo que hace caer a la malvada a un precipicio. O bien, Blancanieves y los Enanitos no duermen en la misma habitación como en el cuento, sino en habitaciones separadas, puesto que la moral puritana y el terror yanqui a la promiscuidad sexual no lo consienten. Los tres atentados contra la vida de Blancanieves quedan reducidos a uno por exigencias del guión, el de la manzana.

Los personajes humanos, salvo la reina-bruja, una mezcla de Lady McBeth y del Lobo malvado, según las sugerencias de Disney, magistralmente dibujada por Norman Ferguson, resultan banales e insignificantes: Blancanieves no es Janet Gaynor (Marjorie Belcher, joven bailarina que se prestó como modelo) ni el Príncipe es Douglas Fairbanks, como supuso Disney. Los tipos no caricaturizables, como él había ya supuesto anteriormente, no se avienen con el dibujo animado narrativo y de consumo.

Dos millones de dibujos y más de ochenta minutos de película, como explican con orgullo sus biografías, «animaron» esta pieza básica en la historia de este medio expresivo.

Los cuentos posteriores no alcanzaron el nivel de *Blancanieves*, a pesar de confirmar la maestría formal típica

de las producciones de Disney.

*Pinocho* (1940) denota un escaso conocimiento del contexto cultural del libro de Collodi, siendo así mismo ignorada la caracterización iconográfica que el cuento tenía, con las ilustraciones de Carlo Chiostrì. A Pinocho «puesto que era obra de un carpintero, lo habían vestido como un habitante de los Alpes, situándolo en escenarios del estilo del Valle de Garda, cuya industria de la madera es conocida mundialmente pero que no tiene absolutamente nada que ver con el cuento».<sup>(6)</sup> Ni un títere ni un pícaro, pues, sino casi la parodia de un pequeño tirolés repleto de buenas intenciones pero en el mal camino por los malos amigos.

A pesar de que se habían realizado muchos modelos iconográficos, unos en arcilla y otros en madera, como facsímil para los animadores (con idéntica función que las tomas rodadas en la realidad, pero que además

eran útiles para personajes no vivientes), el resultado fue decepcionante y Pinocho quedó en una especie de limbo figurativo. Se intentó compensarlo con otros personajes, sobre todo con Pepito Grillo que, gracias a la habilidad de Ward Kimball, uno de los mejores dibujantes, resultó el más incisivo de todos. Pero también se cambió su papel: ya no era la figura víctima del títere, sino que fue elevado al estatuto de conciencia oficial de Pinocho y utilizado como narrador. Un auténtico *alter ego*.

Del mismo año es *The Sorcerer's Apprentice (El aprendiz de brujo)* con Mickey Mouse, dentro de *Fantasia*. Una antigua fábula versificada por Goethe, musicada por el compositor Paul Dukas y filmada por el equipo Disney.

La idea del aprendiz que quiere adueñarse de los poderes del Mago a fin de aliviar sus frustraciones y su ambición de poder, es de por sí bastante intrigante, pero en seguida se hace repetitiva y transmite un aire de claustrofobia.

Tampoco *Cenicienta* (1950) resiste la comparación con *Blancanieves*. El argumento es más o menos análogo al del cuento, a pesar de una ambientación que no es atemporal, ni como mucho de época medieval, tal como sugiere la tradición popular, sino con escenografía y vestidos del siglo XVIII, vagamente danubianos.

Cenicienta, la madrastra y el príncipe repiten el habitual clisé figurativo de la escasa entidad de los humanos (que no pueden ser «humanizados»), como las otras criaturas vivas, vegetales incluidos) y la atmósfera general aparece sin la poesía visual que, sin embargo, puede detectarse en su ilustre referente.

Con *Alice in Wonderland (Alicia en el País de las Maravillas, 1951)* Disney se las ve con un clásico y, ante la complejidad del argumento, con sus diversos niveles y las dificultades interpretativas, sale derrotado. Como hemos señalado, desde el principio de su ca-



rrera las aventuras de Alicia constituían una de sus obsesiones. Una auténtica fijación cuyas razones profundas quedan envueltas en el misterio.

«Desde 1933 se enfrentaba a ese argumento, cuando tenía en la cabeza una versión del libro con Mary Pickford en el papel de una Alicia viva. Años después pensó meter a Ginger Rogers en un País de las Maravillas animado. Incluso hubo un momento en el que se llamó a Aldous Huxley para trabajar en el guión».<sup>(7)</sup> Resultado: una historia aburrida que impulsó las iras de los carrollianos y los dardos de las críticas.

La poética del absurdo y del *non-sense* no le iban a Disney. Sin la filosofía (ya de por sí bastante oscura, por definición) que subyacía a la obra, los trucos y los monstruos acababan por parecer gratuitos. El hecho de atenerse, en líneas generales, al original, con su complejidad narrativa, fue aquí completamente contraproducente.

Disney no volvió a la carga hasta ocho años después. Fue una vuelta, la última, igualmente laboriosa, ya que *Sleeping Beauty (La Bella Durmiente del bosque, 1959)* tuvo una costosa realización, interrumpida por otros proyectos, que supuso para terminarla siete años.

Obra que aún hoy es digna de elogio, a pesar de algunos momentos de mejor nivel, principalmente gracias a la meritoria escenografía «que calcularon de las pinturas del primer Renacimiento, por lo que los personajes se idearon de tal modo que se fundieran con ellas»,<sup>(8)</sup> y a algunas pinceladas de humorismo que atraen aún la simpatía de los espectadores. A todo ello hay que añadir algunas modificaciones en el guión: la trama y, especialmente, los efectos dramáticos se refuerzan; el sueño es drásticamente abreviado, mediante una oportuna elipsis que no tiene comparación posible, por su amplitud, en la historia del cine; la Princesa (cuya imagen se



EL LIBRO DE LA SELVA.

inspira en Audrey Hepburn, con escasos retoques) es criada por las Hadas en una casa del bosque, y no en el castillo, para permitir luego el encuentro casual con el Príncipe (a semejanza de lo que le sucede a Blancanieves). También la intrincada foresta que amenaza con tragarse al héroe recuerda a la de *Blancanieves*, siendo ambas inspiradas en una ilustración de Gustavo Doré.

Acaba aquí el itinerario «fabuloso» de un hombre que «resume a Grimm, Collodi, La Fontaine y Fedro: él rehizo la historia del Cuento para el cine y lo reafirmó como sucedáneo de cualquier historia para niños, escrita, contada o representada por cualquier modo que no sea el dibujo animado. Si quisiéramos... podríamos ver también los aspectos negativos de este fenómeno; y, ante todo, una especie de adaptación psicológica del público y de los artistas al 'estilo Disney'».<sup>(9)</sup>

Pero la proliferación de la imagen

televisiva y electrónica no lleva a creer que sus creaciones, *cinematográficas*, serán materia fértil también para las nuevas generaciones. ■

Artículo publicado en la revista *LG Argomenti*, nº 1-2 (enero-abril 1987), Direzione Biblioteche, Comune di Genova, Génova, Italia, con el título *Walt Disney, un títiro en el reino de las hadas*. Traducción del italiano de Fabricio Caivano.

#### Notas

1. B. Thomas, *Walt Disney*, A. Mondadori, Milán, 1980, p. 137.
2. C. Finch, *L'arte di Walt Disney*, A. Mondadori, Milán, 1977, p. 103.
3. O. de Fornari, *Walt Disney*, La Nuova Italia, Florencia, 1978, p. 101.
4. W. Disney, *L'arte dei cartoni animati*, a cargo de B. Thomas y del Estudio Disney, A. Mondadori, Milán, 1960, p. 142.
5. W. Disney, *op. cit.*, p. 122 y p. 106.
6. Bona Alterroca, *Disney. Il re dei cartoni animati*, Mursia, Milán, 1972, p. 94.
7. B. Thomas, *op. cit.*, p. 239.
8. C. Finch, *op. cit.*, p. 300.
9. W. Alberti, *Il cinema di animazione*, ERI, Turín, 1957, p. 102.