

# DISNEY, TENEMOS UN PROBLEMA

Alfredo Arias  
Universidad Complutense

## RESUMEN

Este artículo trata de los niveles de exigencia de los Estudios Disney en su época clásica y de sus puntuales contactos y relaciones con la pintura y la literatura. Igualmente, rastrea algunos de los problemas a los que la Compañía hubo de enfrentarse: paradojas, frustraciones y eventuales fracasos debidos a ese mismo prurito y a las circunstancias exteriores.

PALABRAS CLAVE: Riesgo, innovación, proyectos frustrados, literatura, pintura, Dalí, Quijote, estilo.

## ABSTRACT

«Disney, we Have a Problem». This article deals with the levels of exigency of the Disney Studies in its classic time and its precise contacts and relationships with the Painting and Literature. Also, it tracks some of the problems which the Company had to face: paradoxes, frustrations and possible failures due to that same prurito and the outer circumstances.

KEY WORDS: Risk, Innovation, Frustrated projects, Literature, Painting, Dalí, Quixote, Style.

## NO ES DISNEY, SÍ ES DISNEY...

Alguien tan difícil de asociar ética y estéticamente a Walt Disney como Jean Cocteau, en su calidad de presidente del jurado del Festival de cine de Cannes en la edición de 1953, propuso premiar la cinta *Peter Pan*; empeño ingenuo, justificado por la «técnica» y la «gracia», que lógicamente no prosperaría, tal como recoge el documental *J.M. Barrie, la vérité sur Peter Pan* de Le Sept Arte Granade Productions. Pero es que el autor de *Los niños terribles* y *Opio*, el amante del malogrado creador de *El diablo en el cuerpo*, Raymond Radiguet, compartía con Disney y el mismo Barrie un rasgo de familia: un poso de «ingenuidad» precisamente, un implante de la perdida visión de la infancia, un ticket a Nunca Jamás. Y, por cierto, una impresión de salirse de plano, de no dejarse acotar en terreno reconocible.

De otra parte, es mucho más frecuente la asociación del mago de Burbank con la omnipresente marca de un imperio del entretenimiento, transmisor del *american way of life* más conservador. Si esta reducción, asegurada en premisas ideológicas a veces fundamentadas, no estuviera acompañada de algo no menos eviden-



te, como un gigantesco talento que lo enervó en un desafío de experimentación constante, aun haciendo avanzar el cine más allá del límite del género de animación (dos pinceladas: el *storyboard* y un primitivo sistema de sonido estéreo, el *Fantasound*, se idearon en «casa Disney»), y una capacidad de reunir y coordinar a verdaderos genios capaces de crear el prodigio, sin duda estaríamos ante una suerte de hipnosis colectiva magistralmente orquestada. Pero no se trata de hipnosis, más bien de encantamiento, de magia. El material que él mismo supervisó sigue imponiéndose como un universo creativo difícilmente superable, rozado a veces por experiencias posteriores como *La sirenita*, *La bella y la bestia* o *El rey León* (los productos digitalizados de los Estudios Pixar, primeramente asociados y posteriormente adquiridos por Disney, son otra historia). Pero glosar esas maravillosas películas o hacer referencia a su colaboración con la Caza de Brujas del senador McCarthy, sería insistir en vías, incluso autovías, de sobra transitadas, a pesar de poderme agarrar al 40 aniversario de su muerte, en diciembre de 2006, para precipitarme por ellas. Más refrescante se antoja iluminar aspectos menos conocidos: paradojas, riesgos o incluso frustraciones, como la obstinación de adaptar el *Quijote* a lo largo de diez años, que finalmente, y acaso afortunadamente, quedó en dique seco. Porque no todo parece «Disney» en Disney, o en el lugar común donde muchos lo recluyen. Desde el ángulo de la pura anécdota hay hallazgos ajenos a la gazmoñería: el mismo nombre del enanito mudo de *Blancanieves*, ese Dopey (bobo, grogui) pero derivado la raíz de *to dope*: drogar, dopar; así también, el más que extravagante sueño alucinatorio de Dumbo tras una ingesta accidental de alcohol; o sencillamente, ¿cómo es posible que la mofeta de *Bambi* aparente ser una dama ruborizada en el primer acto de la película, y en su término, la sorprendemos en funciones de padre de familia? Resulta que hay, así, muchos Disneys, como hay muchos estilos en los largometrajes que produjo. Hay un Disney elitista y hay un Disney mayoritario, muchas veces en certera síntesis, y otras con peor resultado en la mezcla. Hay un Disney esforzado en quijotadas como introducir en la música clásica a la masa que llenó las salas con *Blancanieves*, pero que le da la espalda en *Fantasia* (hasta que, pasados los años, se convierte en película de culto), como hay un Disney del Pato Donald. Hay un Disney en la cuerda floja, lastrado por las deudas de la inversión en proyectos de extrema exigencia artística, y un Disney que se hace de oro con un parque de atracciones; hay un Disney colaborador con la Caza de Brujas anticomunista, como hay un Disney de cine de pedagogía y propaganda antifascista durante la II Guerra Mundial. En cierta ocasión, en el cenit de su éxito, este caballero de aspecto trajeado y cordial reflexionó que él ya no era Disney, aunque lo hubiera sido alguna vez, dando a entender que su apellido había trascendido a otro ámbito, a una forma de retratar o catalizar sueños y expectativas del espectador medio. Claro que si damos un mínimo de pábulo al rumor que lo hace nacido en Almería, como José Guizao, hijo de una madre soltera auxiliada en su escapada a la «tierra de las oportunidades» dos lustros antes de su fecha de nacimiento oficial, podemos cavilar también nosotros hasta qué punto Disney había sido Disney. Pero con seguridad esta conjetura no tiene más peso que la leyenda que lo escenifica conservado en frío. Empero, esto no obsta para que al menos en tres ocasiones —según diversas fuentes— miembros de la productora, agentes del FBI y «franciscanos» californianos se presentaran en

Mojácar para «buscar» cierta documentación<sup>1</sup>. Simplemente, a veces la realidad gusta de curiosear en territorios ajenos.

## ARTE VERSUS \$?

Es de sobra conocido que el acercamiento del mundo intelectual al primer cine se debió a su propiedad poetizadora, o si se quiere, a una lectura peculiar de lo que eran sus limitaciones técnicas: la ausencia de sonido y el blanco y negro lo alejaban de un calco realista. Más aún, el hecho de que un audaz desarrollo de sus posibilidades deviniera en la caprichosa representación del movimiento y en la virtualidad del tiempo y el espacio, acabó por simpatizar con la estética desintegradora de las vanguardias; pero si hubo algo que confirió al medio una maleabilidad inédita en sus representaciones, el título definitivo de «fábrica de otro mundo», eso fue la animación. Suelen utilizar el término «cine de animación» aquellos que pretenden evitar la acusación del gusto puro y duro por los «dibujos animados»; aunque, ocioso es repetirlo, éstos no serían más que una parte (destacadísima) de una especialización del cine, que engloba todo simulacro de autonomía de objetos y sustancias inverosímil en el mundo real, en la que Georges Méliès o Segundo de Chomón fueron maestros.

Sin duda, el prejuicio infantilizador que pesa sobre esta parcela del cine (con contar con cintas como *Rebelión en la granja*, *El gato Fritz*, *Heavy Metal* o joyas manga como *Akira* o las cintas de Miyazaki) se debe en buena parte al señor de Burbank, su propulsor más emblemático, si bien resulta de alguna manera injusto. Urge recordar, a propósito, la evidencia de que don Dinero otorga sus preces y sus medios a lo rentable, así que los pasos de titán que en perfección técnica significaron *Pinocho* o *Fantasia* en 1940 tuvieron puestas sus miras en el público mayoritario, familiar, que había inundado las salas con *Blancanieves*. Paradójicamente, *Pinocho* —hoy considerada una obra magna— representó un sensible retroceso en taquilla, y *Fantasia*, un directo batacazo: había jugado en algunas de sus partes con lo experimental (como si no fuera suficiente la música clásica, tal como hemos dicho), entre ellas, la animación abstracta alemana en la sección de la *Tocata y Fuga* de Bach, acorde con el asesoramiento del pintor y animador germano Oskar Fischinger. Como resultado, los espectadores, casi tan severamente como el Zeus de la *Pastoral*, fruncieron el entrecejo.

La pauta de película-concierto de *Fantasia*, de sucesión de historias musicadas unidas por un marco más o menos feliz (partiendo de la fórmula de los cortometrajes aurorales de las *Silly Symphony*), dominó en las cintas de Disney a lo largo de los años cuarenta, aunque no tanto por afán de experimentar en esa retórica, como

---

<sup>1</sup> FONTE, Jorge y MATAIX, Olga (2001): *Walt Disney, el hombre, el mito*, Madrid, T&B. Ofrecen una sucinta pero interesante documentación respecto a esta conjetura con las debidas caute-  
las, pp. 17-19.





obligados por la precariedad tras el fracaso comercial de aquélla, las deudas millonarias con los bancos y el cierre del mercado europeo a causa de la guerra, que no favorecía proyectos prolongados y espectaculares, sino que movía a asegurarse en las cadenas de unos cortos que podían salirse en un momento dado del collar y exhibirse autónomamente como complemento de otro programa, con objeto de diversificar la amortización. Es una época de aparente inflexión, por tanto, la que va desde el naturalista *Bambi* (1942), que había empezado a realizarse en los años de *Blancanieves*, hasta *Cenicienta* (1950). Los cincuenta devuelven el cuento de hadas, los largometrajes y el preciosismo estético, culminando todo ello en los estímulos modernistas y estilizados de *La bella durmiente* (1959), una obra *decadente* (en el sentido de la preeminencia de la estética sobre cualquier otro valor) que volvió a asustar a la compañía por su limitada recaudación, y que, parece, condicionó el giro hacia una producción más barata y desenfadada en la década siguiente (*101 dálmatas*; *Merlín, el encantador*; *El libro de la selva* son buenos ejemplos). Pero en los cincuenta, la estandarización del modelo clásico había devuelto el esplendor a la firma, y el público depositó nuevamente su confianza y su dinero; hasta el punto de que todavía hoy pueden contemplarse esas maravillas con sumo gusto, si se llevan los ojos mínimamente abiertos y los prejuicios en momentánea opción de silencio.

Volviendo a los cuarenta, en el período de aprovechamiento de los cortos como relleno de las cintas de estreno anual, destacan por su repercusión las películas *Saludos, amigos* (1943) y *Los Tres Caballeros* (1945), caracterizadas por la interacción de la animación con personas reales y la ambientación latinoamericana. Tal como recoge Jorge Fonte en su exhaustivo estudio, este vuelco fue impulsado por un encargo gubernamental:

En 1941, Nelson Rockefeller, como Coordinador de Asuntos Iberoamericanos del Gobierno de EEUU, le propuso a Walt Disney que se desplazara a Sudamérica para hacer una serie de películas que fomentaran las buenas relaciones con los países vecinos. El Gobierno miraba con recelo el creciente fervor profascista que se estaba arraigando en la zona sur del continente americano<sup>2</sup>.

Esta «misión», *quid pro quo* mediante la cual Washington se favorecía de un canal espectacular para su mensaje, además suponía una bombona de oxígeno para la Disney en un momento financiero delicado, sirvió al mismo Walt para poner aviación de por medio y evadirse de las fricciones sindicales y la crisis derivada de la huelga de sus estudios en ese mismo año. Tras el regreso y el acuerdo con los sindicatos, la factoría acusó esas tensiones como una fisura que afectaría la confianza y el modo de gestionar la relación con los empleados. Esto, unido a la necesidad de seguir encadenados a productos que Disney calificaba «de paquete» (las redes de cuentos enmarcados por un esquema común) y de los que no se encontraba especialmente satisfecho, toda vez que suspendían o retrasaban proyectos más ambicio-

---

<sup>2</sup> *Ibidem*, p. 128.

sos como *Alicia* o *Peter Pan*, extiende sobre este período una atmósfera enrarecida, insólita por distanciarse de los habituales patrones Disney, como intentaré demostrar con algún ejemplo, pues tengo para mí que el productor no ejerció sobre estas criaturas el control personal tan exhaustivo como era habitual.

En la segunda mitad de la década, la riqueza cromática de los fondos —que había hecho de *Bambi*, sin ir más lejos, una suerte de lienzo en movimiento— y la experimentación técnica menguaron en favor del foco sobre el personaje (que reclamaba únicamente ingenio y habilidad), tan es así que vio incrementados su elasticidad y el disparate en su comportamiento, más en la línea de Tex Avery, pero sobre todo en el contenido; y así algún corto, en su pequeño territorio, escondía elementos nada ejemplares o familiares. Por ejemplo, en el que inicia *Música, maestro* (1946), «Los Martin y los Coys», que registra el tópico de las disputas a muerte entre los clanes rivales de un pueblo del Oeste, los personajes se fulminaban a placer al ritmo de la música. Los dos únicos supervivientes, un fornido joven y una chica con un vestido algo transparente para la Disney, cortan esa peligrosa tradición gracias al amor, aunque la recuperan después gracias al matrimonio. Sin embargo, es en una película algo más conocida, *Las aventuras de Ichabod y el señor Sapo*, de 1949, donde las flores se salen más abiertamente del tiesto. Los dos mediometrages que integran la película, basados en obras de ilustres escritores en lengua inglesa, exhiben la victoria de personajes poco edificantes. En *Ichabod*, inspirado en *La leyenda de Sleepy Hollow* de Washington Irving, un pedagogo de apariencia rígida esconde un materialista sin escrúpulos que se sirve de los niños para ganarse la confianza y la «cocina» de las madres, y acaba casado con una viuda rica. En *El señor Sapo*, basado en *Viento en los sauces* de Kenneth Graham, un «señorito» dilapida prácticamente su fortuna en correrías y en la pasión por los coches. Esta última lo dirige al trato inconsciente con peligrosas compañías (las mafiosas comadreja que tan merecido homenaje recibieran en *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* de Robert Zemeckis), que a su vez lo conduce a toda velocidad hasta la cárcel. Y aunque después del susto y numerosas vicisitudes, el sapo pródigo parece volver al redil gracias a la colaboración de sus sufridos amigos, este final a lo Disney se ve corregido por una nueva pasión del señorito, descubierta en la secuencia final: ¡el aeroplano! Tales osadías quedarían relegadas justo al año siguiente, con la vuelta al tipo de tramas más masticables y «saboreables», con *Cenicienta* y compañía.

### EL «DESTINO» DE DISNEY CON DALÍ... Y CERVANTES

Entre las pocas alegrías que le deparó este molde alimenticio de películas «de paquete», el proyecto de que una de las historias contara con la colaboración de Salvador Dalí fue sin duda la más singular. Había conocido al pintor en una cena con Jack Warner a finales de 1945 (Dalí, a la sazón, había participado ya en la película *Recuerda* de Alfred Hitchcock con el diseño de la célebre escena onírica), y pronto concertaría con él, junto con el animador John Hench, la preparación de un corto titulado *Destino* sobre fondo musical de una canción homónima del mexica-



no Armando Domínguez. Con la mínima base de «la búsqueda del verdadero amor por parte de una joven», Disney dio carta blanca al genio de Cadaqués, que naturalmente no tardó en distanciarse de la premisa, explorando la angustia causada por el paso del tiempo y aplicando su método «crítico paranoico»; de modo y manera que en los límites de los Estudios Burbank, regidos por la mentalidad del Medio Oeste, aterrizó un satélite surrealista con una onda expansiva de dos meses de 1946. Disney, que al menos estéticamente era admirador y conocedor de las vanguardias, mimó especialmente este proyecto, y argumentos como el de unos esquiadores que al desaparecer del plano de una montaña revelan al espectador que la colina no es otra cosa que las caderas de una mujer, o que la cabeza de una bailarina es en realidad una pelota de baseball que un jugador batea, no le hicieron retroceder un paso.

Según Christopher Jones<sup>3</sup>, hijo de uno de los agentes de publicidad de Disney, éste consideraba que la taquilla respondería a la calidad, aparte de que presumiera con ello liberarse del corsé de mero productor de películas infantiles; tal vez, igualmente —supone Jones— buscara con el reclamo de un pintor mundialmente famoso la atracción del capital, en tanto en cuanto el Banco de América había suspendido el crédito rotativo en 1940 tras el fracaso de *Fantasia*.

D&D, si se puede decir así, estaban verdaderamente entregados a la causa del cine experimental, si bien finalmente el «patrón» se vio obligado a postergarlo debido a la oposición de su agencia distribuidora; de modo que 15 segundos de película y cientos de dibujos preparatorios fueron muy sentidamente enlatados. Todavía años después, en una visita que le hizo a Port Lligat, Disney departió con el pintor sobre la posibilidad de animar el «Infierno» de la *Divina Comedia*.

La historia de *Destino* no acaba aquí. Ese material fue hurtado y parte de él, en consecuencia, pasto de las subastas; sin embargo, en 1966 lograron recuperarse al menos los bocetos fundamentales. Como si de algún modo se siguiera conjurando el fado que parecía oscurecer este destino, Roy E. Disney, sobrino del fundador, se topó con estos restos en 1999 cuando preparaba *Fantasia 2000* y, no menos veloz que ilusionado, encargó al director francés Dominique Monfery la tarea de ultimar el viejo sueño, a espaldas, eso sí, del por entonces presidente de la Compañía, Michael Eisner, dispuesto a que *Zafarrancho en el rancho* fuera la última película de dibujos animados de la Disney, una especie de divertido tributo —y con ello cierre anular— a las caricaturas a lo *funny animals* de los cortos primitivos. La candidatura en 2004 de *Destino* al Oscar al mejor corto animado supuso una significativa protesta, al par que victoria, del legado más exigente de la Casa, y oportunamente, la marcha de Eisner en 2005 apartó el peligro de vaciar a la Compañía de uno de sus signos identitarios por mor de una política exclusivamente comercial.

Otra de las tentativas que Disney no pudo ver cumplidas fue adaptar el *Quijote*. De nuevo, al igual que le sucedió a Welles y aún, de momento, a Terry

---

<sup>3</sup> JONES, Christopher (febrero, 2000): «Destino: la accidentada historia que unió a dos genios», *Blanco y Negro*, año CIX, núm. 4.207, pp. 30-39.

Gilliam, la obra magna penalizó esa audacia con el desengaño, lo que en términos del enloquecido personaje manchego no puede ser más consecuente.

En 1940 confió este cometido a Bob Carr, quien, al frente de un equipo de animadores, realizó no pocas acuarelas preparatorias, inspiradas en motivos velazqueños y de otros artistas españoles; mas, como puede suponerse, el agujero negro en que resbaló la factoría con la rala recaudación de la película-concierto y la eclosión del conflicto bélico frenaron a *Don Quijote*. Éste amagó con una «segunda salida» en 1946, esta vez con la armadura de la versión animada del poema musical *Don Quijote* de Richard Strauss, bajo la dirección de Jesse Marsh. Y otra vez, cientos de dibujos preparatorios y un completo *storyboard* fueron esparcidos por las aspas del molino de viento de las contingencias. Todavía en 1951, la Disney desempolvó el empeño con la idea de una animación esquemática, y si tal como indican Jorge Fonte y Olga Mataix, los episodios seleccionados correspondían a «la batalla con los molinos y las ovejas; el incendio de los libros; la visita a Dulcinea; las aventuras con Cardenio y Dorotea; los encuentros con el teatro de títeres, los leones y el carrito de la muerte»<sup>4</sup>, queda de manifiesto la intención de reducir las pretensiones. Aun con ello, la empresa siguió presentándose asaz esforzada y, quizá, el Caballero del Medio Oeste hizo bien en retirarse a tiempo de la pugna.

#### HASTA EL INFINITO Y...

En los últimos años de su carrera, Disney parecía más interesado en sus experimentos con la animación robótica que en la dibujística. ¿Qué hubiera hecho —producido o promovido— de haber tenido a mano las actuales herramientas infográficas? Probablemente la obra maestra que aún busca la animación informática (¿el *Jardín paisaje* de Poe?). Su interés por crear una réplica androide de Abraham Lincoln y el diseño electrónico-edulcorado de la familia americana «años sesenta» bastaba para difuminar el lugar común de relacionar animación con dibujos animados, así como el de vincularla en exclusiva a receptores infantiles; aunque no tuvo empacho en desarrollarla en el último gran éxito que pudo disfrutar, *Mary Poppins* (la cabeza parlante del paraguas del hada-institutriz, el pájaro mecánico que se posa en su dedo mientras canta...). Este nuevo concepto de animación, el *Audioanimatronic*, sería el precedente de algunas de las simulaciones más conseguidas del cine posterior, como las de *E. T.*, *Tiburón* o *Parque Jurásico*. Los «audioanimatrónicos» se convirtieron a su vez en unos de los residentes más visitados de *Disneyland*, aunque su «puesta de largo» internacional se había celebrado en la Feria Mundial de Nueva York en 1964, con el pretexto de surtir de espacios temáticos a algunas multinacionales americanas; así, el Pabellón de la Ford pudo contar con un bosque prehistórico, poblado por réplicas de saurios y humanos en movimiento.

---

<sup>4</sup> FONTE, J. y MATAIX, O., *op. cit.*, p. 165.



*Disneyland*, el Parque de Atracciones por excelencia, inaugurado en julio de 1955, y las emisiones televisivas que la Productora inició el año anterior —con el propósito de financiar la construcción del primero— acabaron por sanear finalmente las cuentas, y en 1961 pudo cancelarse la deuda con el Banco de América, activa durante veinte años. Para Disney, esa ciudad alternativa, aparte de un manantial crematístico, suponía la «obra abierta» a la que dedicaría sus últimas energías, con la sensación de poder crear o recrear algo nuevo continuamente, lo que era impensable en las películas una vez que se entregaban al distribuidor. La historia de la planificación, elaboración y búsqueda de recursos relativa al «parque» daría para otro análisis en el que volveríamos a destacar considerables dosis de intuición visionaria, riesgos y complicaciones; pero baste la siguiente cita del propio Disney durante la reunión de la Junta Directiva —con algunos de sus miembros, los más conservadores, muy reticentes— con objeto de convencerla de su viabilidad, a fin de resumir el espíritu que guió esa idea en particular, y su propio «reinado» en general:

No quiero que la Compañía se quede quieta. Hemos prosperado antes precisamente por haber aceptado riesgos y ensayado cosas nuevas. [...] No existe otra cosa igual en el mundo, y me consta porque la he buscado<sup>5</sup>.

Mucho, mucho tiempo después (por ser fieles al discurso de los cuentos de hadas), los primeros tanteos del estilo de animación hoy dominante (la digitalizada) en las producciones mayores de la Disney se limitaron a empleos puntuales, como el del efecto del mecanismo de relojería del Big Ben en *Basil, el ratón superdetective* (1986); el de cámara en el salón de baile de la *Bella y la bestia* (1992), o el de la flexible alfombra mágica en *Aladdin* (1993), si bien en la futurista *Tron* (1982) ya habían sido aplicados gráficos generados por computadora. Enseguida, las posibilidades del programa informático destinadas a efectos escenográficos o de atrezo acabaron dirigidas también a la estructura y animación de los personajes, en aras de una economía del trabajo manual y, por tanto, de la otra. En principio, la fluidez en los movimientos de los *cartoons*, creíble hasta un punto turbador, propia de la época dorada gracias a su animación de 24 dibujos por segundo (una producción cara, lenta y artesana, que ya había sido reducida por el sistema xeroxed a partir de *101 dálmatas*) sufría ahora de cierto acartonamiento en un producto como *Pocahontas* (1995). Antes, la línea básica, la *curva*, favorecía la ilusión de movimiento, y el engaño tridimensional parecía basarse en la animación rara vez frontal y en el juego de sombras. En *Pocahontas*, el acopio de líneas geométricas —como los ojos romboides y los físicos dominados por el ángulo— no parecía obedecer tanto a una razón de estilo (como en *La bella durmiente*) como al servicio de su filtro en un programa informático. Sin menospreciar que esta película —casi por tradición genética— posee la gracia del espectáculo (a pesar de que argumento y guión, can-

---

<sup>5</sup> *Ibidem*, pp. 185-186.

ciones incluidas, casen especialmente con gustos de seguidoras púberes, que descubren así la leyenda de una heroína nativa), hay algo que un *gourmet* de la animación descubre y difícilmente disculpa: que los personajes se mueven, sí, pero que «no lo engañan». No es sólo que el movimiento llegue en alguna ocasión a parecer recortado, perdiendo aquella prístina fluidez, sino que la geometrización esquemática favorece el distanciamiento. En resumen, se nos hace patente el trucaje, la técnica (y no hay nada peor que el que un arte la muestre a simple vista) y aunque la retina acabe por sentirse impresionada y acepte el movimiento de los personajes, la sensibilidad los codifica más desanimados que animados, más martingala que trampan-tojo. Ha habido que esperar a posteriores incursiones como *Mulán* para extraer el estilismo de ese soporte geométrico, y recuperar algo de la antigua fascinación, a la vez que se aparcaban para el mercado del vídeo o de la televisión las soluciones computarizadas más elementales.

De ley es reconocer que estos procedimientos tienen difícil el competir con la ilusión de verosimilitud alcanzada en películas «históricas» como *Pinocho*. Es jugar con ventaja. *Pocahontas* se presentó en su momento como la cinta de temporada de una factoría que había dejado atrás o de momento sus años «artísticos», mientras que *Pinocho*, en tándem con *Fantasia*, es reconocida casi unánimemente como lo mejor de la época clásica. No parece discutible que lo que *Ciudadano Kane* supuso para el cine convencional en razón a sus riesgos y hallazgos técnicos y estilísticos, las dos películas mencionadas lo representaban para el cine animado en ese mismo 1940. *Fantasia* es, hasta el momento, insuperable gracias a la llave maestra de su animación abstracta: las evoluciones del color sin apreciable base en el lápiz, apreciables, como se ha dicho, no sólo en el traslado de la *Tocata y fuga* de Bach, sino en los efectos de las catástrofes naturales en *La consagración de la primavera* de Stravinsky. *Pinocho* también había dejado atónitos a los espectadores con la ilusión de una cámara en picado, que pasa por debajo de un arco y se adentra en el pueblo del protagonista, o con las imágenes del fondo marino (empleando un cristal ondulado sobre las láminas de animación); pero, naturalmente, el imán partía de los personajes, cuyo desenvolvimiento y expresividad eran capaces de suspender al espectador. Aparte, *Pinocho* no dejaba de rendir homenaje a la animación primitiva: la de los títeres y las cajas musicales (los pequeños autómatas de Gepetto), siendo él mismo un símbolo de la dibujada.

Esa expresividad, que es mérito del dibujante, se conseguía a causa de una relación directa entre aquél y su «criatura». Recuerdo una vieja foto en la que un animador de las hadas de *La bella durmiente* estudia en un espejo su propia mueca de asombro para trasladarla al personaje. Es sólo una prueba de que el trazo tiene que salir de dentro, de la psicología, si es que se pretende ligar bien la prosopopeya. Sin embargo, *La bella durmiente* (1959) resultó ser la última obra de Disney dibujada completamente a mano; tardaron seis años en producirla, y la decepción comercial obligó a la empresa a desgranar en la década siguiente esa serie de películas agradables y más dinámicas que he adelantado, de menor presupuesto gracias al citado sistema *xeroxed*, cuyas características el lector puede deducir.

Con todo lo dicho, si bien el abuso del intermediario informático puede frisar la adulteración e interrumpir la sensible línea entre dibujante y dibujo, la



película generada directamente por ordenador (*Toy Story*, *Bichos*, *Monstruos S.A.*, *Buscando a Nemo*, *Los increíbles*, de Disney-Pixar; o *Shrek* y *Hormigaz* de Dreamworks) se está revelando en la actualidad como un género en sí mismo, de evolución prometedora.

## EL SUEÑO DE LA PRINCESA

Obra artística como pocas, *La bella durmiente* es un ejemplo prominente del perfeccionismo estético disneyano, y de los riesgos que en su traducción en taquilla podían derivarse. Por eso considero que la paráfrasis de alguno de sus elementos puede servir de broche a un artículo centrado en las paradojas y altibajos de la Compañía.

*La bella durmiente* adoleció tras su estreno de cierta renuencia del público, no siendo hasta hace relativamente poco que se la considera como uno de los referentes fundamentales. La Crítica de entonces objetó que se repetía el prototipo de la bella dormida «de los enanitos» (precisamente, no otra cosa se pretendía como cebo comercial) con —a mi juicio— notable incompreensión, a la par que los típicos receptores de Disney mostraron un entusiasmo más bien pálido ante una obra de exceso estilístico, de la que se puede decir que de cada fotograma puede extraerse un cuadro aislado, y que sus evoluciones a menudo recuerdan al ballet, no en vano concentrase su banda sonora en las suites de *La bella durmiente* de Tchaikovsky. A finales de los cincuenta, con el esplendor de la música rock y los primeros pilares de la cultura pop y contracultural sembrados *coast to coast*, puede que no fueran aquellos ni el momento ni la ocasión más oportunos para presentar una joya que había tardado tantos años en tallarse.

Sobre la dificultad de ser, junto con la precedente *La dama y el vagabundo*, pionero ejercicio de dibujos animados en panavisión, sobresale por su estilización extremada; de hecho, la trama parece ser una excusa para la contemplación de su armonía visual. Así, las secuencias de la hechicera son ubicables en cualquier fantasía gótica, del mismo modo que el baile de los príncipes en la floresta, siguiendo el papel pautado de Tchaikovsky, es puro tapiz. Esta supeditación al estilo queda sobradamente explicada si se atiende a que la escenografía (algo en principio secundario) creada por Eyvind Earle, con marcadas influencias de Van Eyck, Botticelli, el arte japonés y las miniaturas góticas de los libros medievales, fue determinante en el diseño de unos personajes más estilizados que «naturalistas». Estilismo, no esquematismo, que queda al descubierto en cada secuencia, como la del encuentro de la pareja en el bosque, donde la arboleda del fondo se desliza en regulares haces de finos y blancos troncos, semejantes a huesos de gran pez.

Disney siempre había otorgado un papel jerárquicamente relevante al estilo, y había sabido inspirarse con criterio; por ejemplo, en las imágenes de esqueletos de las tumbas etruscas para la primera Silly Symphony: *La danza de los esqueletos*, sobre el motivo musical de la *Danza macabra* de Saint-Saëns; o en los ilustradores ingleses de libros infantiles de la escuela de Arthur Rackham para *Blancanieves*. No obstante, el protagonismo estético de esta producción llegó a tal punto, que basta

atender a estas palabras de Bob Thomas para percibir la delicada cocina en la confesa dimensión de «ilustración animada» que pretendió el Estudio, en el «museo» en movimiento que ambicionó:

Al proyectar los colores [...], Eyvind Earle se acordó de tener presentes los diversos factores que pueden también olvidar los que se dedican a las artes gráficas. Ante todo debía darse cuenta de la fuerza de la iluminación. Dado que los dibujos animados se toman y se proyectan con una luz potente, presentan casi los mismos problemas que una pintura sobre cristal. Algunos colores vivos, aunque agradables a la vista en una pintura normal, pueden resultar cegadores en una película. Además, los colores vivos se suelen reservar para las figuras [...]. Los personajes deben resaltar perfectamente sobre los fondos. Pero atenerse a esta regla fundamental puede resultar difícil, como en la escena del bosque, en *La bella durmiente*. Aquí hay figuras de muchos colores [...] ¿Cómo podían resaltar todas bien contra un mismo fondo? Earle resolvió el problema pintando la floresta con diversas gradaciones de color verde: verde frío, verde tierno, verde oscuro, todos más débiles que los colores de los animales y las figuras humanas<sup>6</sup>.

Sin duda, en fin, demasiado «estilo» y poco Mickey Mouse para la sala de olor a palomitas. Encarna esta obra, en cambio, el paradigma de lo mejor de Disney, capaz de proveer de varios niveles de delectación: para el niño, que se instala en la anécdota y en la viveza del color y el movimiento; y para el adulto, al que suscita reminiscencias como la del sofisticado bosque de *Nastagio degli Onesti*. Otra cosa es que, como adultos, no estemos sensibilizados o entrenados para disfrutarlo, y nos detengamos en la primera capa de cebolla de la película. Y eso barrunto que pudo suceder en 1959, y me temo que no es difícil que pueda ocurrir en estas calendas.

---

<sup>6</sup> THOMAS, Bob y WALT DISNEY, Estudios (1968): *Maravillas de los dibujos animados*, Valencia, Ediciones Gaisa, p. 177.