

PABLO BEGUÉ HERNÁNDEZ

**ENTRE SELLOS, BIBELOTS Y MANGAKAS: FUENTES ICONOGRÁFICAS
PARA LA CREACIÓN DE LARGOMETRAJES INSPIRADOS EN CUENTOS
DE HADAS EN LOS DISNEY STUDIOS (1937-1959)**

Septiembre de 2023 [Directora: Dra. Amparo Martínez Herranz
(Universidad de Zaragoza)]

Miembros del tribunal

Presidente: *Dr. Gonzalo Pavés Borges (Universidad de La Laguna)*

Secretaria: *Dra. María Victoria Álvarez Rodríguez (Universidad de Salamanca)*

Vocal: *Dra. María Esther Almarcha Núñez-Herrador
(Universidad de Castilla-La Mancha)*

El análisis de los cuentos de hadas, sea cual fuere el medio artístico que utilicen para su representación, y frente a otros conceptos literarios de descripción más amplia, requiere de una profunda comprensión del concepto, haciendo necesario distinguir esta tipología de otras narrativas de corte fantástico como mitos, leyendas, fábulas o cuentos populares. Así, tras un largo debate iniciado a finales del siglo XIX, aunque reforzado por las creaciones y ensayos de autores como la baronesa d'Aulnoy o John Ronald Reuel Tolkien, los relatos concebidos dentro de esta tipología quedan bien definidos por una transmisión escrita generalmente breve, una ubicación, tanto geográfica como temporal, indefinida y la utilización de personajes de corte popular o folclórico como protagonistas de la historia, amparado todo ello bajo cierta intención moralizante.

Dicha tipología narrativa circuló por toda Europa hasta bien avanzado el siglo XVIII gracias a la venta ambulante, pero, con gran parte de la nobleza como protagonista, una vez derrocada la monarquía francesa, los cuentos de hadas únicamente continuaron gozando de popularidad en lugares como el actual Reino Unido, donde, llegado el siglo XIX, los relatos se acompañaron de ilustraciones. Los primeros autores en dedicarse a este campo partieron del mundo de la sátira y la crítica social, utilizando estos nuevos mundos de fantasía como un *alter ego* de la realidad, sirviendo como un fuerte referente visual para los muchos autores que, a modo de *fin de siècle*, renovaron las tendencias estéticas en la transición hacia 1900 con juegos volumétricos y cromáticos de mayor impacto visual.

En el campo teatral la adaptación de cuentos de hadas bebió, principalmente, de las creaciones de William Shakespeare y, aunque algunas producciones inspiradas en su obra contaron con gran prestigio, sus personajes feéricos pronto fueron criticados por su artificiosidad al acercarse a lo burlesco y al cabaret, sin retomarse la aproximación a estos relatos hasta 1882 con *Iolanthe, or the Peer and the Peri*.

En este mismo período hacia el cambio de siglo, las novedades tecnológicas precipitaron también el nacimiento del cine, que puso en su punto de mira, ya

desde los inicios, la adaptación de clásicos literarios de mano de autores de la talla de Georges Méliès. Por ello, aunque pueden observarse hasta principios del XX algunos ejemplos de referencia teatral y cinematográfica, durante la primera década del siglo el cine de animación ya había cobrado un carácter serial auspiciado por las propuestas de autores como Muybridge, Reynaud o McCay, principales fuentes de conocimiento para Disney, que suplía la falta de una formación estrictamente académica con un fuerte interés en el ámbito artístico. Así, aunque en aquel momento la animación era una salida a la que muchos se mostraban reacios, los Disney Studios se convirtieron en una de las principales opciones profesionales al componer un entorno de trabajo propio con ilustradores, pintores, escultores o dibujantes formados, en su mayoría, en escuelas europeas.

Por otro lado, a pesar de las limitaciones económicas, el carácter innovador a nivel técnico del estudio deja ver una predisposición hacia lo experimental gracias a la configuración de un entorno literario a partir de tópicos como la lucha generacional, la convivencia entre el bien y el mal, la belleza y la decrepitud... Estableciendo así una compleja red de referencias que van desde lo mitológico hasta lo históricamente preciso pasando, como punto clave, por los cuentos de hadas. De esta forma, *Blancanieves y los siete enanitos* (1937) realiza una relectura ambigua, visualmente atractiva para los niños e iconográficamente profunda para los adultos, con la que, al igual que sucedió durante la Revolución Industrial, el pueblo puede alejarse de las miserias de la Gran Depresión y de la inminente II Guerra Mundial. Sin embargo, plasma en ella gran parte de los miedos y preocupaciones de una sociedad en constante cambio gracias a lo visual del cine expresionista alemán, lo preindustrial de la corriente Biedermeier, la tradición teatral, la moda de los siglos XV, XVI y XX, la aplicación escultórica de la Catedral de Naumburgo o las últimas tendencias pictóricas apoyadas por la ilustración decimonónica.

Frente a estas cuestiones surgen otras de mayor complejidad, como es el caso de un príncipe que muestra cierta sencillez en el diseño sin olvidar su papel como elemento clave de la película: la ubicación geográfica. Así, se le representa ataviado a la manera italiana de mediados del siglo XV, referenciando a la obra de George Cukor *Romeo y Julieta* (1936) y aludiendo, si bien no necesariamente a Verona, sí a algún punto indefinido del norte de Italia, traducido en un entorno ajeno al conflicto bélico que enlaza con una de las características de todo cuento de hadas: la imprecisión contextual.

Por su parte, la comprensión de los enanos ancla su punto fuerte en el ambiente en que se desenvuelven y se convierte en crucial para entender el conjunto narrativo e iconográfico del *film*. Se les dispone en un entorno clásicamente centroeuropeo como es un bosque que podría estar ubicado en la zona de la Selva Negra, al suroeste de Alemania, acercándonos al norte italiano del que provendría el príncipe. Esta idea parece respaldada por la arquitectura tradicional alemana en la que residen y los cantos tiroleses que disfrutan, a lo que podemos sumar la canción *Heigh-Ho*, que alude, si comprendemos el entorno socio-cultural de su producción, a la política intervencionista del New Deal, resumiendo de manera

eficaz el paralelismo entre los enanos y la búsqueda de la sociedad trabajadora en favor del bien común que necesitaban los Estados Unidos del momento.

Blancanieves, acogida por estos personajes, debe ser entendida como una alegoría del lado amable del pueblo alemán en la década de 1930. Sin embargo, su representación abarca imágenes tan norteamericanas como Betty Boop, Mary Pickford, Shirley Temple o Judy Garland. Se configura así como un personaje entre dos contextos geográficos, el alemán al que encarna y el estadounidense con el que congenia, y cronológicos, con una vestimenta a medio camino entre el siglo XVI, que la acerca a su amado, y los años treinta, que la vinculan con el espectador, generando una imagen reconocible para el público estadounidense que, a pesar de no identificarse plenamente con la nación a la que personifica, mostró una mayor empatía al sentir a la joven como alguien cercano.

Finalmente, la reina y hechicera, aunque físicamente más cerca de la representación de Uta de Ballenstedt que encontramos en la catedral de Naumburgo, conceptualmente representa los miedos de una sociedad de entreguerras ante lo oscuro y lo desconocido. En su composición intervinieron numerosos autores, lo que convierte a esta figura en la de mayor complejidad iconográfica de todas, estableciendo enlaces con Doré, Busch y Vogel, pero también con la idea del *Doppelgänger*, Drácula o el Dr. Jekyll sin perder su imagen de mujer regia, firme y seductora, casi a la manera de una *femme fatale* del cine negro. La monarca, que representa lo adorado y lo temido de Europa, se erige como un símil animado del régimen nacionalsocialista alemán del que habían huido muchos de los artistas que trabajaban para entonces en el estudio.

Al igual que ellos, una gran parte de la sociedad estadounidense de los años treinta podía identificarse entonces con la situación de la joven protagonista que, ante la amenaza que se cierne sobre ella, busca la manera de huir y, a pesar de las complicaciones, encuentra un lugar de ocio y reposo en el que, aun siendo perseguida por la sombra de su pasado, termina por hallar la promesa de un futuro mejor sin abandonar el trabajo duro. Disney enlazó así las funciones didácticas del cuento de hadas, retomó las funciones satíricas de algunos de sus ilustradores y escribió un relato clásico bajo su visión de cuentacuentos contemporáneo para la sociedad del New Deal, dejándonos un largometraje repleto de referencias artísticas y configurándose como la representación de todo un contexto cultural, la muestra de una opinión respecto a la situación política europea del momento y la transmisión de cierta esperanza para el pueblo estadounidense y para cualquier migrante europeo que, huyendo de su tierra natal, buscaba, al igual que la protagonista, la promesa del sueño americano.

Ya durante la II Guerra Mundial, los estudios se introdujeron en una realización intensiva de metrajes de entrenamiento subvencionados bajo el mandato de Franklin Delano Roosevelt con el fin de eliminar las deudas adquiridas con los estrenos de los largometrajes anteriores, recuperándose económicamente para 1945 y, tras varios viajes a tierras europeas por parte de Walt Disney en la década de 1940, se tomó la decisión de abordar *La Cenicienta* (1951) en vistas de la universalidad de la que gozaba la historia, tomando como referencia la obra de Perrault y utilizando la rotoscopia como base para la parte artística del metraje

con el fin de abaratar costes y recursos. Este método generó frustración entre los artistas, que veían sus capacidades creativas por las restricciones generadas por la interpretación escénica y las ubicaciones de cámara algo que queda latente a lo largo del *film*, que abandona la propuesta iconográfica a nivel estético y conceptual planteada para *Blancanieves y los siete enanitos* para centrarse en una mucho más técnica y cinematográfica.

Pese al acercamiento de Mary Blair al tono conceptual y la paleta cromática del *film*, que aportaba, no solo su imaginería y su colorido, sino también una fuerte carga anímica a cada composición, su estilo terminó por perderse, tal y como sucedió en varias producciones del estudio en la década de 1950. Se torna así hacia una visión idealizada de la campiña francesa capaz de adaptar sus dimensiones, su iluminación, su perfección o la angulación de los planos para encajar con la intensidad emocional de los personajes, asemejándose al cine expresionista alemán de la segunda mitad del siglo XX y su reflejo en autores como Orson Welles o Alfred Hitchcock, retomando la tradicional formación cinematográfica de los artistas de Disney.

En la composición de personajes destaca la inactividad de un príncipe que enlaza con una referencia visual inspirada por la retratística de Francisco José I de Austria, apoyando así las decisiones de contextualización cronológica, que giran alrededor de mediados de un XIX europeo. La procedencia de muchos de los artistas del estudio puede llevar a pensar en un trasfondo motivado por la pasividad frente al conflicto bélico que muchos de ellos vieron en su país de origen durante y tras la II Guerra Mundial, aprovechando la ausencia de interés personal por parte de Walt Disney en el metraje para promover un mensaje colectivo velado en una etapa de constantes y agitados movimientos sociales y políticos.

De esta manera, cualquier referencia al contexto centroeuropeo se convierte en un subtexto y una meta-referencia filtrada por una visión, tal vez no norteamericana, pero sí “norteamericanizada” que nos lleva a concebir la incomodidad y la alienación de los personajes a través de la exageración monumental de algunas arquitecturas y, por el contrario, asienta de forma terrenal la maldad de Lady Tremaine, una villana gélida y majestuosa totalmente alejada de la fantasía planteada hasta entonces en sus metrajes.

Este concepto se ve perfectamente complementado con la aparición estridente y cómica de sus hijas, Anastasia y Drizella, cuyo concepto se comprende bajo la lectura del mal de la porcelana que Federico Augusto I, elector de Sajonia y rey de Polonia, decía sufrir. Así, inspiradas por las figuras realizadas por los ceramistas de Sèvres, que presentaban una retórica muda, aunque exagerada y caricaturizada, consiguen generar en los espectadores una sensación operística y paródica de la Alemania de los siglos XVII y XVIII, como si de una relectura histórica de obras coetáneas como *El gran dictador* (1940) se tratara.

Esta visión del relato, más centrada en la crítica social a la Alemania nazi del momento, casi como respuesta a la negativa institucional ante la difusión de sus metrajes por considerarse demasiado estadounidenses, plasma en cierta medida la carrera del propio director del estudio, que emerge desde un contexto social de casi pobreza hasta la prosperidad social y económica. No obstante, lejos de la

pasividad de la protagonista de la historia, refleja un deseo sobre la representación pública del personaje, que no de la persona del propio Walt Disney, diseñado como equivalente masculino de los valores que transmitía Cenicienta: dulzura, amabilidad, esfuerzo y trabajo duro mezclado con la posibilidad del cumplimiento de los sueños como recompensa. Sin embargo, en esta etapa de los estudios resulta difícil obtener material donde Disney intervenga de forma personal ya que, cuanto más avanzaba su liderazgo y aumentaba el éxito, la popularidad y la complejidad de la empresa, más distante era su actitud y más confiaba en acciones publicitarias centradas en divulgar esta imagen pública creada *ex profeso*. Por el contrario, cuanto más popular era su imagen, más desaparecía la figura de un ilusionado Walter Elias que trataba de volver a una situación ideal previa a la espiral empresarial en la que se había visto envuelto.

Gran parte de este trabajo se grababa en imagen real para ahorrar costes y tiempo en los procesos de animación, aunque reduciendo también los periodos de investigación en los que tanto se invirtió en la década anterior, dejando la parte puramente artística para la composición de espacios y los diseños de animales. A causa de esto, encontramos una potente uniformidad visual en todo el largometraje, aunque desapareciendo la dicotomía estética presente en la primera etapa del estudio y resultando en una relectura cinematográfica del cuento de Perrault con referencias que van desde el expresionismo alemán hasta el cine *noir*. Sin embargo, las fuentes iconográficas se volvieron más sutiles y desvinculadas de la marcada presencia europea de las creaciones anteriores al ser reinterpretadas en su casi totalidad por artistas imbuidos plenamente por la cultura norteamericana del momento tras el abandono o el fallecimiento de algunas de las viejas glorias.

Por último, si *Blancanieves y los siete enanitos* había demostrado la capacidad resolutiva frente a nuevos retos por parte del equipo y *La Cenicienta* reflejaba una madurez técnica en el estudio, *La bella durmiente* (1959) reflejó una complejidad visual únicamente alcanzable tras el cuarto de siglo de experiencia del estudio. A pesar de ello, el principal problema al que se enfrentaron los artistas fue la falta de aportaciones de Walt Disney, que para entonces había fijado su interés en la diversificación de fondos para la empresa con proyectos como el desarrollo de un parque temático o producción televisivas, atendiendo así a las necesidades de las audiencias y los públicos de mediados del siglo XX.

Aunque una nueva producción de esta envergadura volvió a poner en jaque las finanzas del estudio, la innovación técnica y la búsqueda de diseños renovados marcaron la elección de Eyvind Earle para el desarrollo del arte conceptual del metraje, dándole la que, seguramente, sea la ambientación más reconocible de todas las producciones realizadas bajo el mandato de Disney. Su inspiración tomaba como referentes el arte europeo prerrenacentista, las miniaturas persas, la estampa japonesa o la pintura flamenca, generando un contexto único y muy rico para la composición del tono general apreciable desde la apertura del tomo inicial del metraje hasta la composición de fondos. A pesar de ello, todo se vio matizado por la creación audiovisual contemporánea, estableciendo una paleta general que utilizaba la obra *Enrique V* (1944) como filtro constante para terminar

de adaptar los diseños de Earle a la gran pantalla, ya que la mayoría de artistas del estudio los consideraban abigarrados y complejos.

Tras los experimentos realizados en años previos, la producción de *La bella durmiente* integra un trabajo musical que trata de respetar y modernizar a partes iguales la obra realizada por Tchaikovsky y Petipa, retomando una tradición teatral casi olvidada en los estudios desde la producción de *Blancanieves y los siete enanitos*. De igual manera, la iconografía presentada para la creación de 1959 resulta un popurrí de elementos visuales que, si bien nos permite comprender el film desde una perspectiva histórica al abordar cuestiones como la figura de la matrona en el ámbito medieval, la representación del amor en distintas vertientes con base pictórica o incluso el tratamiento estético de las cortes europeas del siglo XVI, no deja de ser una composición de elementos visuales que responden únicamente a una necesidad tradicional de representar dos pasados separados por un siglo de distancia cronológica entre ellos. Esta representación romántica e idealizada de Europa que había promovido las primeras creaciones del estudio quedaba interrumpida por una falta de encaje entre artistas, medio y público.

Sin embargo, Disney parece abandonar la arrogancia y la saturación generadas por el optimismo estadounidense de posguerra que le había acompañado durante la década de 1950 al reconocer fallos en sus creaciones, como la obsesión con la figura de la femme fatale y, casi previendo su última década de vida, comienza la pervivencia de su propio mito al interponer el escudo de armas familiar en el castillo de su primer parque temático, la construcción del único elemento vivo del que podemos considerar como su último cuento de hadas como cuentacuentos contemporáneo. Si bien estos hechos pudieran parecer aislados, las referencias a *La princesa caballero* (1953-1956) de Osamu Tezuka y su encuentro con él en la New York World's Fair de 1964 demuestran también un profundo interés por un legado autoconsciente y la humilde ampliación de fronteras reconociendo méritos ajenos que da pie a la reflexión entre los viajes de ida y vuelta que ofrecen los estudios iconográficos con el fin de enriquecer un discurso que, si no único, sí resulta significativo para la construcción del imaginario colectivo actual que, cada vez más, entiende menos de barreras geográficas, cronológicas o culturales.